№11 (158) 2010

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ
DUKE NUKEM FOREVER

ВЕРДИКТ

SID MEIER'S
CIVILIZATION 5
DEAD RISING 2
MEDAL OF HONOR
TOM CLANCY'S
H.A.W.X. 2
DARKSIDERS
WRATH OF WAR
ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST

В РАЗРАБОТКЕ

ASSASSIN'S CREED
BROTHERHOOD
TROPICO 4
MIGHT & MAGIC
HEROES 6
HOMEFRONT

9 771560 258026 10011

ТЕХНО МИР

www.igromania.ru

ВЕСЬ ТИРАЖ С 2 DVD

ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ + ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

ВИДЕО МАНИЯ

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ С **TOKYO GAME SHOW 2010**

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О **NINTENDO 3DS**

ИНТЕРВЬЮ С ЭДОМ БУНОМ, **ОТЦОМ MORTAL KOMBAT**

Ты долго ждал.

Ты не мог спать, есть и уже достал всех вокруг.

Наконец, это свершилось - компания Electronic Arts выпускает культовую игру The Sims 3 для консолей PlayStation® 3, Xbox® 360 и Wii

Эта игра предназначена только для настоящих парней, которые всегда мечтали получить неограниченную власть над окружающими! С помощью The Sims 3 для консолей ты сможешь утереть нос всем адептам PC, потому что в консольной версии будут никогда ранее не встречавшиеся фичи, например, Сила кармы. Что это такое? Это твой пропуск в мир развлечений и неограниченных возможностей! Сила кармы сделает тебя королем виртуального мира. Хочешь - раздевай девушек прямо посреди города, захочешь - сделай своего сима отвратительно богатым или подкинь ему нереальный подарок в виде резко возжелавших его красоток...

а потом возьми и отбери все это нажатием одной кнопки - ну просто потому, что тебе по-приколу. Сила кармы снесет тебе крышу, но на этом преимущества новой версии игры не заканчиваются. Да, это не крутой сетевой шутер, но ты все равно сможешь показать всем свою крутость, выложив свои творения и последствия кармического героизма в интернет-службе обмена The Sims 3. Кстати, там же можно скачать сексапильных симкрасоток и самые крутые авто, созданные другими игроками. При этом если твоя консоль подключена к интернету, тебе даже из игры выходить не придется! Будущий повелитель виртуального пространства, помни: для каждой консоли - свои неповторимые особенности, которые точно не оставят тебя равнодушным.

СКОРО В ПРОДАЖЕ!

ИГРАЙ С ЖИЗНЬЮ

© 2010 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, названия The Sims, логотип The Sims 3 и элемент Plumbob являются товарными знаками Electronic Arts Inc. "PS3", "PlayStation", "PS3", " PS3 " и " " являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Wii является товарным знаком Nintendo. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

Приветствую!

То, что случилось в прошедшем месяце, не случалось, наверное, года три, если не четыре. Вал анонсов и релизов буквально смел всю редакцию с насиженных мест и заставил сломя голову носиться по разработчикам и издателям. Все надо было отсмотреть, по всему написать тексты в журнал. Еще за неделю до сдачи текущего выпуска «Игромании» в печать мы слабо представляли, как успеем подготовить столько материалов. Сидели ночами, вместо вдумчивых планерок и совещаний перебрасывались скоропостижными мыслями по скайпу и аське. Но уложились в срок.

Буквально за несколько дней до сдачи нам удалось разговорить Ubisoft и выведать у них массу подробностей о Might and Magic Heroes 6. Это уже не скупой анонс, который был ранее, а детальный рассказ про игру с деталями и конкретикой. Подробности читайте на *стр. 26*.

Всего за несколько часов до момента, как журнал отправился в типографию, Линар Феткулов побывал в Лондоне на показе Duke Nukem Forever. Подробности про «каменный цветок» игровой индустрии — на *стр. 34*. В этот раз, похоже, у мускулистого блондина все срастется и он осчастливит нас своим визитом уже в следующем году. It's time to kick ass and chew bubble gum!

Там же, в Лондоне, но несколькими неделями раньше Ubisoft продемонстрировала нам очень близкую к релизу версию Assassin's Creed: Brotherhood. Так что, возвращаясь через Англию из Нью-Йорка с показа Homefront (*стр. 40*), мы одними из первых в мире оценили новое амплуа Эцио. Из просто убийцы ассасин превратился в самого настоящего монстра, способного выпотрошить десяток врагов за такое же количество секунд. Детали — на *стр. 52*.

Один из самых главных материалов этого номера — эксклюзивный обзор играбельной версии Need for Speed: Hot Pursuit. Да, это еще не ревью, но представленная нам копия игры до боли близка к финальной, так что мы получили возможность (первыми в России) оценить, что же получилось у Criterion Games, авторов, напомним, одной из лучших гонок современности — Burnout. Свежайшие новости с поверхности дымящегося асфальта — на *стр. 70*. Ну а полноценную рецензию с финальной оценкой, думаю, вы сможете прочитать уже в следующем номере.

Детально рассказать про раздел рецензий в этот раз практически невозможно, потому что игр в нем очень много. Самые важные — это, безусловно, Sid Meier's Civilization 5 (читайте рецензию Александра Кузьменко на *стр. 76*), Dead Rising 2 (о том, как убить толпу зомби плюшевым мишкой, — на *стр. 80*), Medal of Honor (*стр. 86*), Enslaved: Odyssey to the West (консольная игра, про которую просто обязан знать даже самый законченный фанат PC, *стр. 90*) и Darksiders (отличный PC-порт крайне спорного консольного слэшера, *стр. 94*).

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ИГРОВЫЕ ПОДАРКИ

Клеите вместо обоев плакаты из «Игромании», книжный шкаф у вас пухнет от подарочных игровых изданий, а в гардеробе висит самодельный нанокостюм? Отлично! Самое время исследовать ассортимент заморских игровых магазинов — ведь в Россию так редко завозят сувенирные реплики, выпущенные ограниченным тиражом пластинки или, например, фирменные дорожные знаки из Postal.

11 ноябрь (158) 2010

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина
Директор по PR — Татьяна Шацкая (shatskaya@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева, Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2010 — © Igromania, 1997-2010

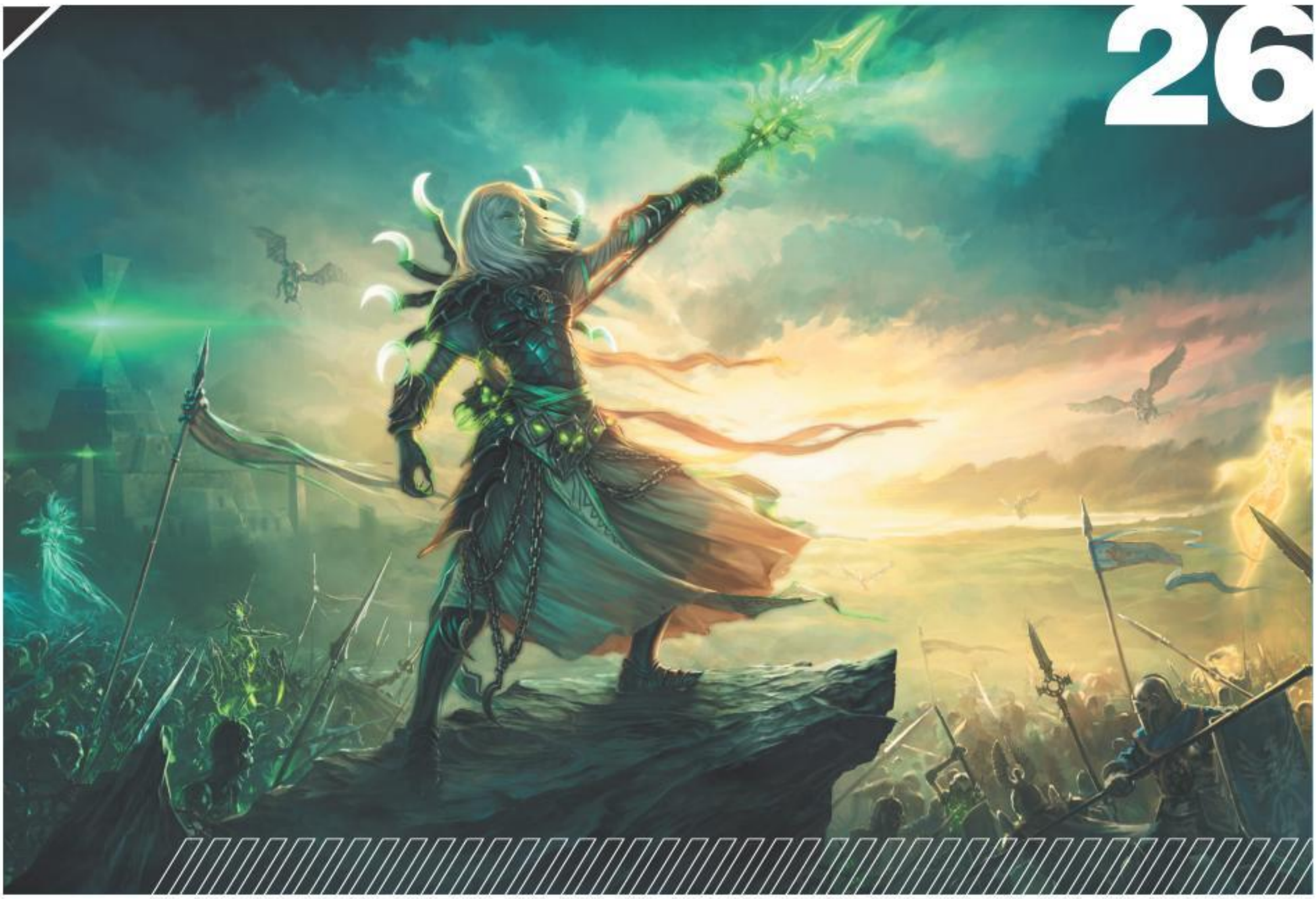
Тираж 180 000 — Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 ноября!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753

СОДЕРЖАНИЕ №11 (158) 2010



Might and Magic Heroes 6 Героическое возвращение

Duke Nukem Forever В гостях у Gearbox Software

10-25 **НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН**
10 Новостной меридиан
24 Даты выхода игр
25 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

26-44 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
26 Might & Magic Heroes 6
34 Duke Nukem Forever
40 Homefront

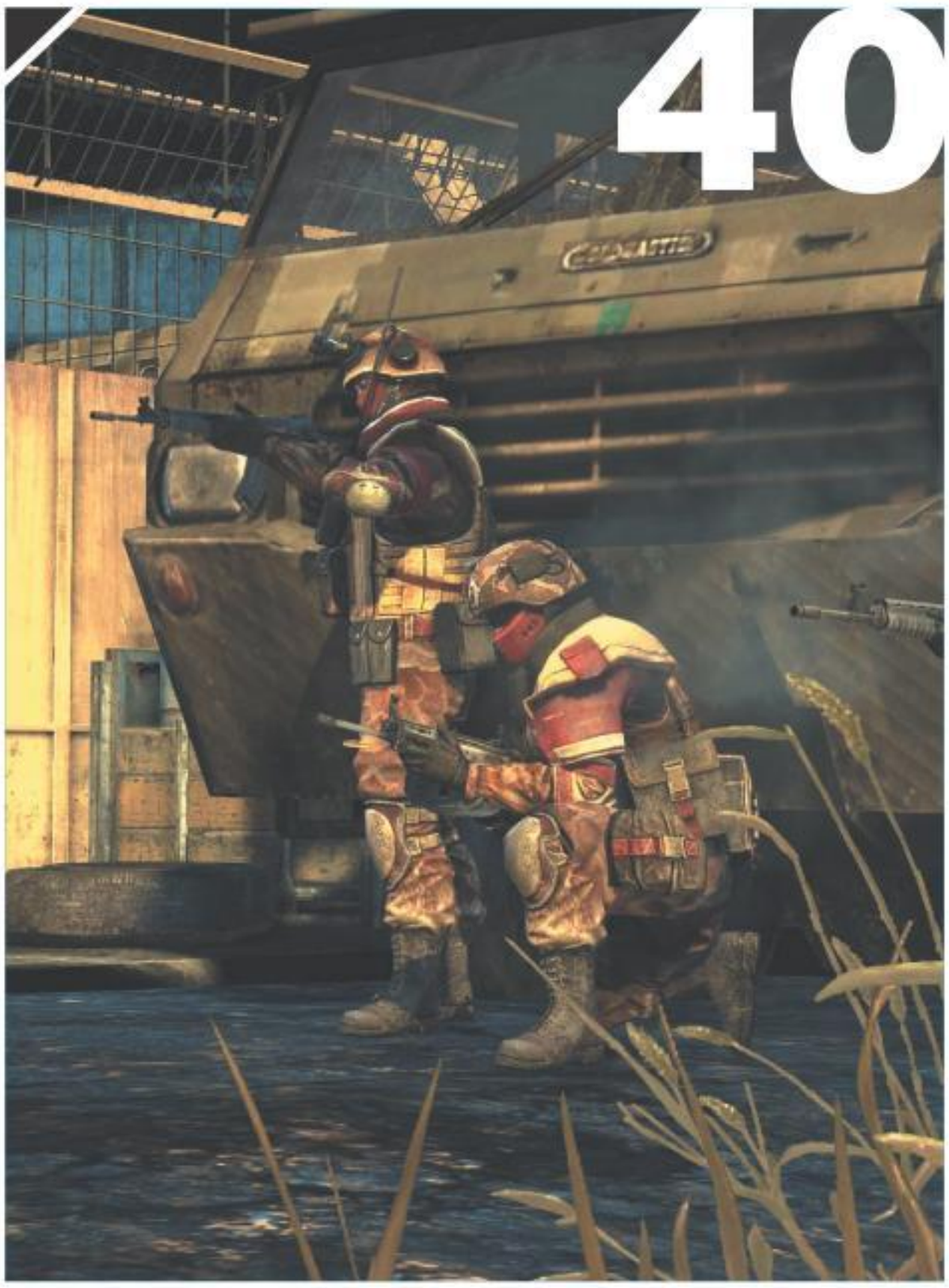
46-69 **R&S: В РАЗРАБОТКЕ**
46 ***Рейтинговая система рубрики R&S***
47 APOX
48 Neverwinter
50 Resident Evil: Revelations
52 Assassin's Creed Brotherhood
56 LittleBigPlanet 2
60 Tropico 4
64 Divinity 2: The Dragon Knight Saga
66 Captain Morgane
68 The Haunted: Hells Reach

70-72 **В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ**
70 Need for Speed: Hot Pursuit

74-75 **ГЕРОЙ НОМЕРА**
74 Джордж Вашингтон

76-135 **R&S: ВЕРДИКТ**
76 Sid Meier's Civilization 5
80 Dead Rising 2
86 Medal of Honor
90 Enslaved: Odyssey to the West
94 Darksiders: Wrath of War
98 Vanquish
102 Quantum Theory
106 Tom Clancy's H.A.W.X. 2
110 F1 2010
114 Lionheart: King's Crusade
116 The Ball
118 Swords and Soldiers
120 Jekyll & Hyde
122 Lost Horizon
124 Front Mission Evolved
126 House M.D.
128 DeathSpank: Thongs of Virtue
130 Batman: The Brave and the Bold
132 Professor Layton and the Unwound Future
134 The Silver Lining — Episode 2: Two Households
135 4Story: Войны королевств

ИГРОМАНИЯ



40 .:. **Homefront** «Игромания» вступает в ряды Корейской народной армии

136-137 ИГРА МЕСЯЦА

136 Итоги голосования за период с 2 по 28 сентября 2010 года

137 «Игромания» рекомендует

138-139 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

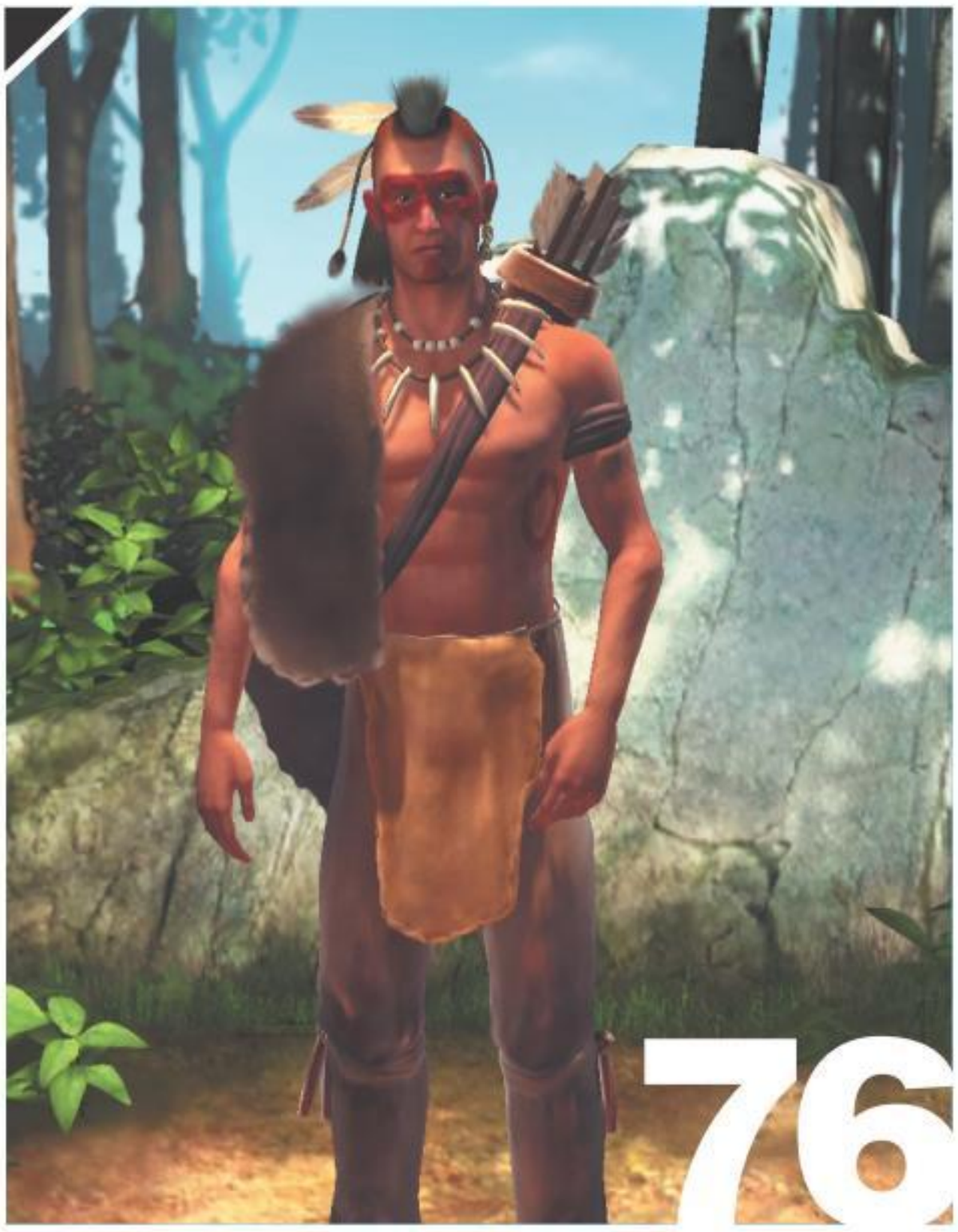
138 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

70 .:. **Need for Speed: Hot Pursuit** Законопроект о полиции

Алфавитный список игр в номере

101 любимчик: Домашний зоопарк 25
20 000 лье под водой 25
4Story: Войны королевств 135
Aion 136
Alan Wake 136
Animal Crossing 18
APOX 47
Arcania: Gothic 4 24
Asphalt 3D 19
Assassin's Creed Brotherhood 24, 52
Assassin's Creed 2 136
Batman: Arkham Asylum 136
Batman: The Brave and the Bold 130
Battlefield: Bad Company 2 136
Beyond Good & Evil 14
Beyond Good & Evil 2 14
BioShock 2 136
Borderlands 136
Brain Training 12
Brink 24
Call of Duty: Black Ops 24, 25
Call of Duty: Modern Warfare 2 136
Captain Morgane 66
Cities XL 2011 25
Civilization 3: Полное собрание 25
Crysis 2 24
Darkness Within 2: Темная родословная 25
Darksiders: Wrath of War 25, 94
Dead or Alive: Dimensions 19
Dead Rising 12
Dead Rising 2 ..... 25, 80
Dead Space 2 24
DeathSpank: Thongs of Virtue 128
Disney's Epic Mickey 24
Divinity 2: Flames of Vengeance 24
Divinity 2: The Dragon Knight Saga 64
DJ Hero 2 24
DMC: Devil May Cry 12
Dragon Age: Origins 136
Dragon Age: Origins — Awakening 136
Dragon Age 2 24
Driver 3D 19
Driver: San Francisco 24
Duke Nukem Forever 34
Enslaved: Odyssey to the West 12, 90
F.E.A.R. 3 24
F1 2010 110
Fable 3 24
Fallout: New Vegas 24
FIFA 10 136
FIFA Manager 11 25
Final Fantasy 10
Final Fantasy X 11
Front Mission Evolved 25, 124
God of War: Collection 14
God of War: Ghost of Sparta 24
God of War 3 136

СОДЕРЖАНИЕ №11 (158) 2010



Sid Meier's Civilization 5 Как принято в цивилизованном обществе

140-1767 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

Ретро

140 Mafia: The City of Lost Heaven

Интернет

142 Мудрая куча мусора

144 Где купить игровые сувениры

148 Чем заняться в виртуальном мире

Книги

154 God of War

155 Принц Персии: Близится буря * Mass Effect: Retribution

Технологии

156 Почему провалилась Google Wave

162 Самые необычные компьютерные корпуса

168-189 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

168 Железные новинки

Тесты

172 Андроидфон Samsung Galaxy S

174 Процессорный куллер Cooler Master V6

176 12 полноразмерных наушников

184 2.0-акустика SVEN STREAM Mega

186 Разумный компьютер за разумные деньги

188 Горячая линия: железо

190-193 ИГРОСТРОЙ

194-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

195 Dead Rising 2

196 World of Warcraft

202-203 КОДЕКС

202 Стандартные коды

203 Читательские пасхалки * Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

204 Тест № 11. Ноябрь

205 Сканворд № 11. Ноябрь * Фотографическая память № 11. Ноябрь * Подведение итогов за №9/2010

208 GAME OVER?

208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Gran Turismo 10
Gran Turismo 5 ..... 12, 24
Grand Theft Auto 3 11
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 136, 137
Halo: Reach 137
Heavenly Sword 12
Heavy Rain 11, 136
Homefront 40
House M.D. 126
ICO 13
Jekyll & Hyde 120
Just Cause 2 136
Kane & Lynch 2: Dog Days 136
Kid Icarus: Uprising 18
Killer7 13
Killzone 3 24
Kingdom Heroes 2 Online 25
Lara Croft and the Guardian of Light 137
Left 4 Dead 2 136
Lionheart: King's Crusade 114
LittleBigPlanet 11
LittleBigPlanet 2 ..... 24, 56
Lost Horizon 122
Lost Planet 2 24
Love Plus 19
Mafia 2 ..... 136, 137
Mafia: The City of Lost Heaven 140
Mario Kart 18
Mass Effect 2 136
Max Payne 3 24
Medal of Honor 25, 86
Metal Gear Solid 10, 19
Metal Gear Solid 2 11
Might & Magic Heroes 6 26
Nail'd 24
Need for Speed: Hot Pursuit 24, 70
Neverwinter 48
No More Heroes 13
Oddworld: Stranger's Wrath 14
Panzer Dragon 12
Pilotwings 18
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned 24
Pokemon Black/White 16
Portal 2 24
Power Gig: Rise of the SixString 24
Pro Evolution Soccer 2010 136
Pro Evolution Soccer 2011 24
Professor Layton and the Unwound Future 132
Project Draco 12
Quantum Theory 102
Red Dead Redemption 13, 136, 137
Resident Evil 10, 13
Resident Evil: Mercenaries 18
Resident Evil: Revelations 18, 50
Resident Evil 4 13
Ridge Racer 3D 19
Rock Band 3 24

ИГРОМАНИЯ

Dead Rising 2 Мертвые душат

Medal of Honor Едва взошел над сопками рассвет

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Might & Magic Heroes 6
Duke Nukem Forever

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Batman: Arkham City
Deus Ex: Human Revolution
Guild Wars 2
Infamous 2

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Electronic Arts.....2-я обложка
Electronic Arts.....3-я обложка
Мегафон .....4-я обложка

В номере:
Asus.....131
Cooler Master 171
Cowon.....45
Fanta.....17
Intel 63
Kingmax.....11
Lenovo 7
Microsoft 133
Razer.....73
Samsung.....15
Skittles 51
Softclub.....39, 101, 105, 185
Speed-link 21
Sven.....19
Гарньер 22-23
Издательство «Эксмо».....9
КРИ.....127
МТС 49
ТехноМир.....13, 109, 129, 175

Алфавитный список игр в номере

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 136
Samurai Warriors: Chronicle 18
Shadow of the Colossus 13,14
Shadows of the Damned 13
Sid Meier's Civilization 5 .....25, 76
Silent Hill 10, 13
Singularity 136
Sonic the Hedgehog 4: Episode 1 24
Split/Second 136, 137
Star Fox 64 18
Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition 136
Star Wars: The Force Unleashed 2 24
StarCraft 2: Wings of Liberty 136, 137
Steel Battalion 12
Steel Driver 18
Stronghold 3 24
Super Mario Bros. 16
Super Mario Galaxy 2 137
Super Paper Mario 18
Swords and Soldiers 118
Team ICO Collection 14
Test Drive Unlimited 2 24
The Ball 116
The Haunted: Hells Reach 68
The Last Guardian 13,14
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 18
The Oddbox 24
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 137
The Silver Lining — Episode 2: Two Households 134
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 106
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 136, 137
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 24
Tron: Evolution 24
Tropico 4 60
Vanquish 98
VVVVVV 137
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 136, 137
World of Tanks 136
Yakuza 4 12
Алиса в Стране чудес 25
Антология Need for Russia 25
Арена будущего 25
Герои Гражданской: Красные против белых 1918-1923 25
Готика 4: Аркания 25
Два мира 2 25
Женские истории: Бонни и Клайд 25
Женские истории: Роман с вампиром 25
Загадки старого кондитера 25
Клуб любителей шахмат: Shredder 11 25
Король покера 25
Метро 2033 136
Нэнси Дрю: Тень у воды 25
Проклятая гора 25
Проклятый дом 25
Ускользающий мир 25
Чао, красотка! 25

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц
Подробности о Nintendo 3DS и играх для нее
«Этот месяц в истории» и многое другое

Передача об играх и игровой культуре

Анонсы:
Apox
Blood Drive
NASCAR 2011
Oil Rush
Planet Michael
Top Spin 4
You Don't Know Jack

Новое видео:
Ace Combat: Assault Horizon
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam
Dead Space 2
Deus Ex: Human Revolution
DiRT 3
Donkey Kong Country Returns
El Shaddai: Ascension of the Metatron
Gran Turismo 5
Homefront
LittleBigPlanet 2
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Need for Speed: Hot Pursuit
Outland
Raving Rabbids: Travel in Time
The Witcher 2: Assassins of Kings
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution
Warriors: Legends of Troy

Выставка: Все самое интересное с Tokyo Game Show 2010
Из первых рук: Need for Speed: Hot Pursuit
Игры и реальность: Yakuza 3 глазами настоящих якудза
Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Guitar Hero, The Longest Journey, Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Super Mario World
Крупным планом: DMC — новый Данте и новая игра

SPECIAL

Репортажи

Интервью с Эдом Буном, отцом Mortal Kombat
Brink — разработчики рассказывают о сюжете и геймплее
Red Faction: Armageddon — креативный директор Жак Хеннеке рассказывает о новой игре в серии
Shogun 2: Total War — показательная битва между кланами Чосокабе и Такеда
Fable 3 — актеры озвучания делятся своими впечатлениями от игры
Star Wars: The Old Republic — архивы джедаев: запись №8
Warhammer 40 000: Space Marine — прогулка по студии Relic Entertainment

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Arcania: Gothic 4
Bionic Commando Rearmed 2
BioShock Infinite
Costume Quest
Dead Space 2
Knights Contract
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Need for Speed: Hot Pursuit
Portal 2
Sonic the Hedgehog 4
Tekken Tag Tournament 2
The First Templar

PS3

Dead Nation
inFamous 2

Wii

Epic Mickey
Kirby's Epic Yarn

Xbox 360

Gun Loco

PC

Darkspore

Online

Black Prophecy
End of Nations
Kingdom Under Fire 2

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Эпичный Уоррен Спектор
4 облика Человека-паука
10 лучших концовок
Ретро — «Мафия»

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alien Breed 2
Civilization 5
Darksiders: Wrath of War
Dead Rising 2
F1 2010
Kingdom Hearts: Birth by Sleep
Swords & Soldiers
WRC: FIA World Rally Championship

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Mac vs. PC — Большой и быстрый
Time Crisis — The Movie
Проникнонавты
Разрушители мифов — Halo: Reach
Я — Фримен
Игровые девочки
Кевин Батлер
Выборы мэра в SimCity
Soundgarden и Guitar Hero

Nintendo 3DS и игры для нее

Windows®. Жизнь без преград.
Lenovo® рекомендует ОС Windows 7.

lenovo

ПРЕДЕЛЬНАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. ПРЕДЕЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ.

Lenovo каждое мгновение!

МОЩНОСТЬ И МУЛЬТИМЕДИА — ВОСТОРГ!

Передовые мультимедийные технологии на ноутбуке Y560 и настольном компьютере «Всё в одном» A700.

Каждое мгновение можно развлекаться всеми доступными способами! Больше свободы — тебе будет еще веселее с ноутбуком Y560. Больше возможностей дома — поставь домашний мультимедиацентр A700 с Dolby® Home Theater™. Технология Rapid Drive — это прямой доступ к видео и музыке, а система OneKey Theater 2.0 и динамики JBL позволяют наслаждаться невероятно реалистичными мультимедиа. Каждое мгновение — в радость!

Фантастическую скорость работы обеспечивает интеллектуальный процессор Intel® Core™ i5 с технологией Intel® Turbo Boost. Графическая система Intel® HD обеспечивает отличное качество графики, высокую четкость изображений, насыщенность цветов и высокий реализм звука и изображения.

IdeaCentre A700
МОЩНОСТЬ И КОМПАКТНОСТЬ

IdeaPad Y560
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ВОСТОРГ

intel CORE i5 inside™

Быстрее.
Умнее.

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating. Реклама.

DVD-МАНИЯ

DVD-мания

«DVD-мания» — дисковое приложение к журналу, содержащее все самые интересные демоверсии, моды, софт и бесплатные игры, которые вышли за последний месяц.

Oblivion: Nehrim — At Fate's Edge

ДЕМОВЕРСИЯ
Blade Kitten

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Тема DVD
Oblivion: Nehrim — At Fate's Edge

Подборки
Alien Swarm
Fallout 3
Just Cause 2
Mafia 2
Mount & Blade: Warband
Sins of a Solar Empire
StarCraft 2: Wings of Liberty
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Бесплатные игры
Robotz DX
Steel Storm — Episode I
The Silver Lining — Episodes
Truck Racing by Renault Trucks

ПАТЧИ
Alpha Protocol (английская версия)
Amnesia: The Dark Descent (английская версия)
Elemental: War of Magic (английская версия)
Mount & Blade: Warband (русская версия)
Worms Reloaded (английская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

ОНЛАЙН-ИГРА
4Story

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker

Сохранения (PC)
Dead Rising 2
Mafia 2
R.U.S.E.

Сохранения (Wii)
Attack of the Movies 3D
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero

Сохранения (PSP)
Hot Shots Tennis: Get a Grip
Kingdom Hearts: Birth by Sleep
Phantasy Star Portable 2
Valhalla Knights 2: Battle Stance
Ys Seven

Трейнеры
Alien Breed 2: Assault
Blade Kitten
Darksiders: Wrath of War
Dead Rising 2
Elemental: War of Magic
F1 2010
Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony
Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned
Kane & Lynch 2: Dog Days
Mafia 2
Major League Baseball 2K10
Mount & Blade: Warband
Lara Croft and the Guardian of Light
Patrician 4
Puzzle Quest 2
Recettear: An Item Shop's Tale
Sid Meier's Civilization 5
Sniper: Ghost Warrior
StarCraft 2: Wings of Liberty
Supreme Commander 2
The Sims 3: Fast Lane Stuff
The Sims 3: Ambitions
Top Gun
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising
Worms Reloaded
База кодов «Игромании»

The Silver Lining — Episodes

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ», ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО» И «ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО» ПРЕДСТАВЛЯЮТ!

ЭКСМО

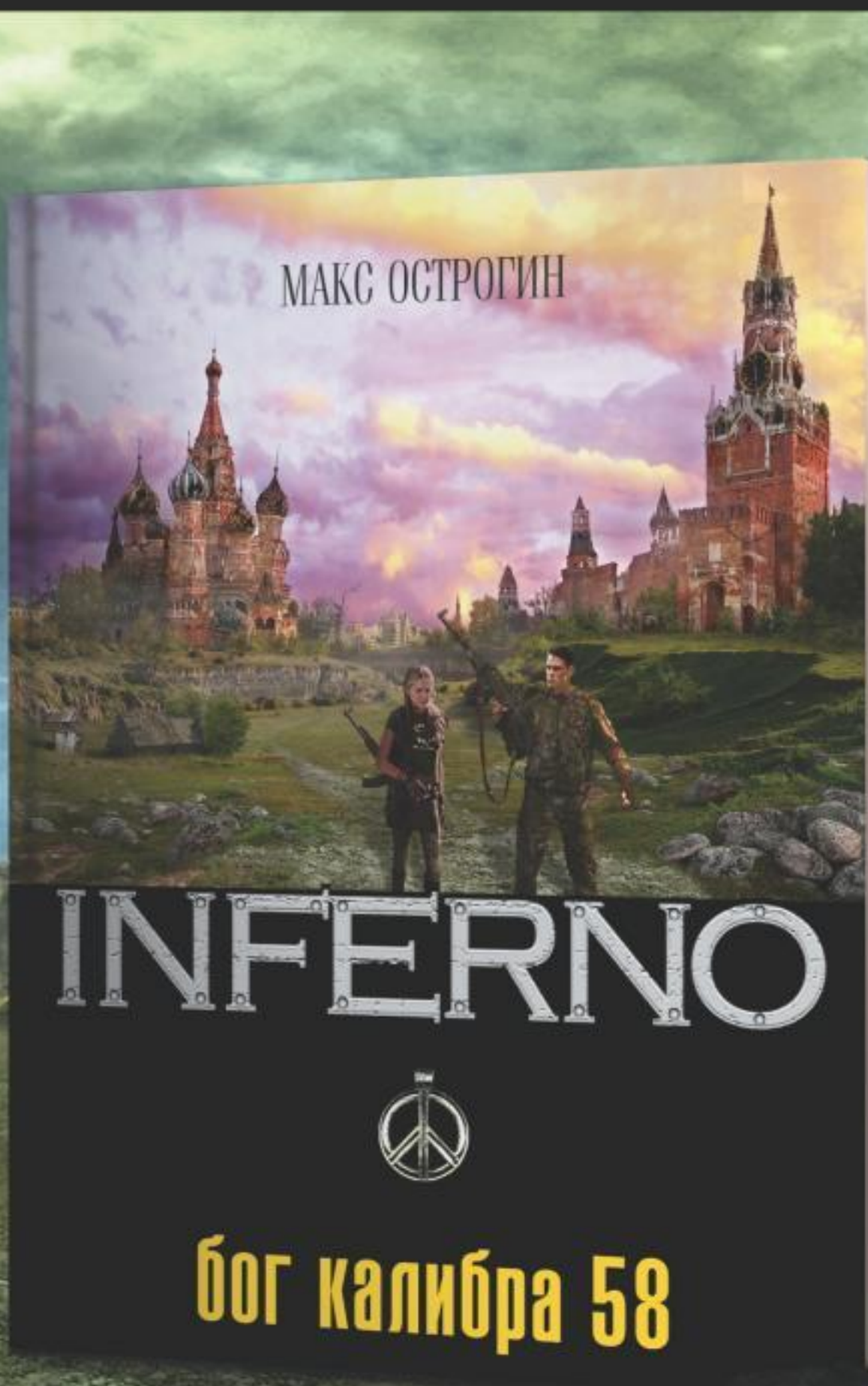
реклама

Тема постапокалипсиса давно будоражит умы человечества. Кто знает, что ждет нас впереди?

Герои новой книжной серии пытаются выжить в условиях тотального истребления человечества. Никаких лагерей, никакого жалкого контакта — просто уничтожение! В жестких условиях новой реальности сохраняются только те, кто выносливей, умнее, хитрее и… моложе. Количество людей старше 20 лет — минимально. Этот мир для молодых, потому что у них еще есть шанс. Мир насыщен опасными аномалиями, чудовищной инопланетной флорой и фауной, роботами-убийцами.

Тема творческого конкурса — «обитатели INFERNO». Чтобы принять участие, Вам необходимо придумать, как могли бы выглядеть инопланетные формы жизни из новой книжной серии “INFERNO”: жнецы, водолей и другие. Нарисуйте их. Вы можете составлять коллаж, пользоваться графическими редакторами и любыми программами по обработке изображений.
Сопроводите свои работы кратким описанием или легендой. Чем интереснее и необычнее будут ваши рисунки, тем больше шанс на победу!
Мы ждем ваши письма на inferno@igromania.ru до 25 декабря 2010 года. Не забудьте указать свое имя и адрес!

Дерзайте, рискуйте, играйте со своей фантазией!
Итоги будут подведены в «Игромании» №02, 2011



НАИБОЛЕЕ КРЕАТИВНЫЙ УЧАСТНИК ПОЛУЧИТ ОТ «ЭКСМО»:

1 место: Sony PlayStation 3 Slim (120 Gb).
Еще тоньше, еще мощнее, еще реалистичнее!

2 место: Sony PlayStation Portable go первый слайдер в линейке дорожных PlayStation!

3 место: новейший антивирус Kaspersky Internet Security 2011 + все книги Макса Острогина, которые выйдут в серии INFERNO!

ТАКЖЕ 10 СЧАСТЛИВЧИКОВ ПОЛУЧАТ ПООЩРИТЕЛЬНЫЙ ПРИЗ: ВТОРУЮ КНИГУ МАКСА ОСТРОГИНА ИЗ СЕРИИ INFERNO!

NOTE! ИСПОЛЬЗОВАТЬ ФОТОМАНИПУЛЯЦИИ, КОЛЛАЖИРОВАНИЕ И СПЕЦЭФФЕКТЫ ПРИ СОЗДАНИИ РАБОТЫ МОЖНО!

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Антон Мухатаев, Павел Шубский (железные новости)**

ИНДУСТРИЯ

15 лет спустя

SONY PLAYSTATION ПРАЗДНУЕТ ЮБИЛЕЙ

9 сентября американский офис **Sony** отмечал большой праздник — 15-летие марки PlayStation. Когда маленькую серую коробку запускали в 1995 году, тяжело было поверить, каким феноменом она вскоре станет. А началась история PlayStation еще в 1986-м, когда **Nintendo** предложили своему будущему конкуренту разработать CD-аддон для SNES. Все потому, что Кен Кутараги, которого называют отцом PlayStation, когда-то поспособствовал Nintendo в выборе аудиопроцессора для SNES.

Разработка шла достаточно долго, и через пять лет, в 1991 году, SNES-CD должна была быть анонсирована на Consumer Electronics Show. Но тогдашний президент Nintendo Хироси Ямаути, перечитав контракт с Sony, посчитал условия издевательскими: Sony полагались полные права на все игры, разработанные для аддона. Действие соглашения он приостановил. Вряд ли Ямаути мог тогда знать, что разрыв контракта с Sony станет роковым — таким решением Nintendo нажили себе серьезного конкурента.

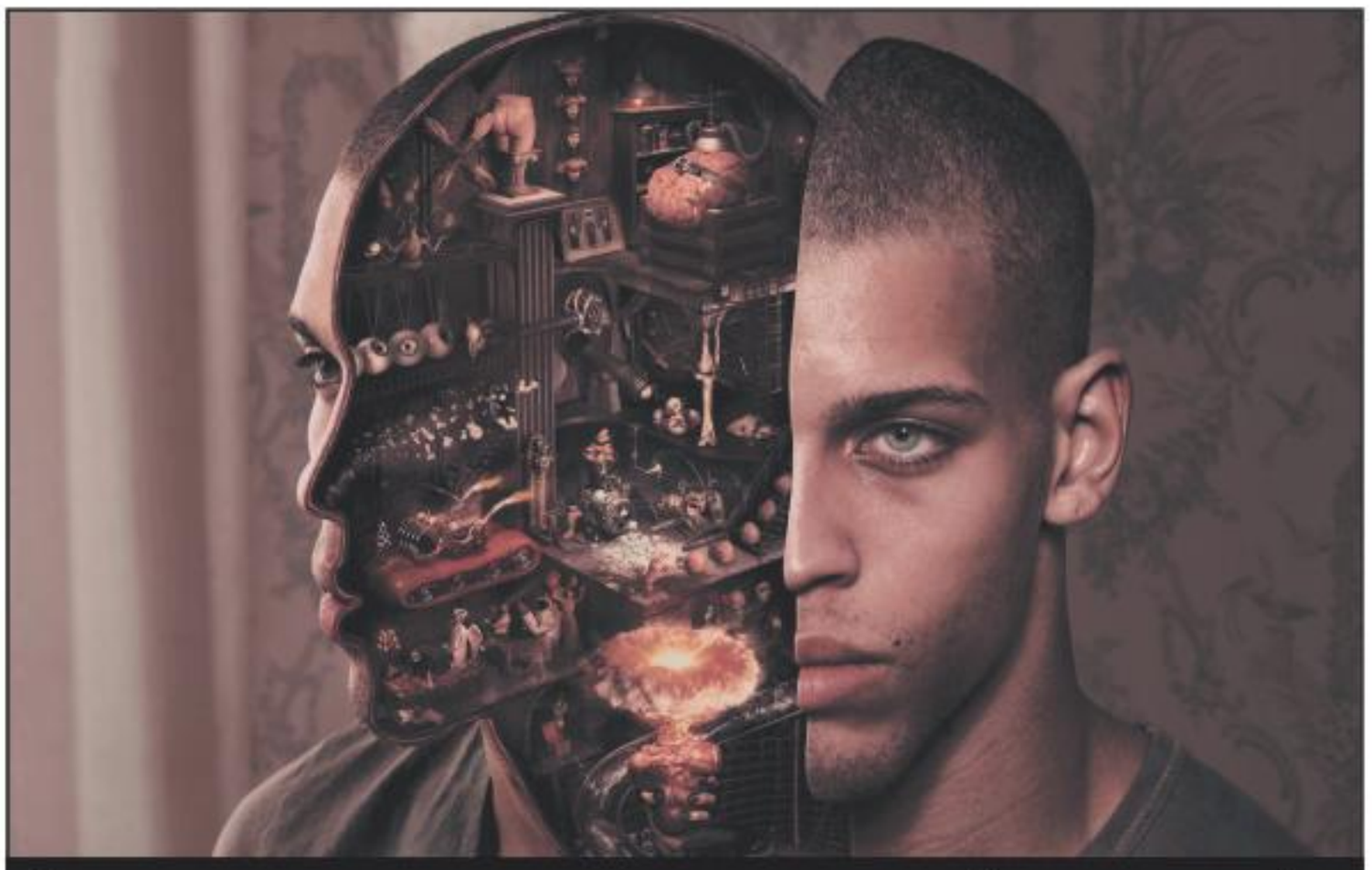
После двух лет судебных тяжб с Nintendo Sony решили выйти на консольный рынок самостоятельно. В 1993-м разработка первой PlayStation набрала полный ход, и уже 3 декабря 1994 года консоль стартовала в Японии. Сначала она, понятное дело, не была дико успешной: сказывался недостаток игр и проблемы с производством CD-привода, беспокоившие Sony некоторое время после запуска (да и впоследствии тоже — дисковод на личной консоли редактора новостей не проработал и года). Но уже через год ситуация изменилась: разработчики начали потихоньку осваивать трехмерную графику, а к запуску приставки в США Sony подготовили первые части **Warhawk** и **Ridge Racer**, которые в будущем станут эдакими «затычками» при запуске каждого следующего поколения.

Первая PlayStation постоянно менялась: в новых моделях Sony не только увеличивали долговечность компонентов, но удешевляли их и выкидывали ненужные, чтобы держать цену на консоль конкурентоспособной. Изменения зачастую невозможно было заметить, не вскрыв консоль, — это продолжалось до релиза PS one в июле 2000 года, уже после старта PS2. Новый белоснежный корпус, слегка похожий на обмылок, не только был гораздо меньше оригинала, но также обладал обновленным системным меню и продвинутой системой защиты от пиратства. До этого заставить приставку читать болванки мог почти любой человек, умевший обращаться с паяльником. Те же, кто не умели, могли с легкостью приобрести модчип, благодаря чему PlayStation пользовалась огромной популярностью в России (журнал «Игромания» начинался как раз со статей про игры для первой PlayStation).

Но не стоит думать, что во главе успеха PlayStation стояла только удачная архитектура и поддержка CD-формата. Самое главное — это игры, и здесь Sony добились огромного успеха. Они быстро привлекли к консоли внимание сторонних разработчиков, которые были недовольны тем, что Nintendo не спешили переходить с картриджей на диски, а также их политикой лицензирования игр. PlayStation была самой доступной системой для разработки, поэтому и SEGA Saturn, и Nintendo 64 хоть и не обошлись без замечательных игр, но ничего не могли противопоставить огромной библиотеке PlayStation. Именно на ней появились такие серии, как **Gran Turismo**, **Resident Evil**, **Silent Hill**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy** и другие.

Консоли Sony удалось поставить несколько рекордов. Она стала первым игровым устройством, которое разошлось тиражом в 100 миллионов экземпляров по всему миру. Игры для нее постоянно были на вершинах чартов продаж, и с каждым годом превосходство

Вместе с негласным титулом главной «корпорации зла» к **Activision** от EA перешла и лицензия на гонки NASCAR. Первая игра выйдет уже в феврале, разработчик — **Eutechnyx**.



Оригинальная, направленная на взрослую аудиторию реклама консолей — тоже достижение Sony.

Sony над конкурентами было все более и более очевидным. Неудивительно, что за этим успехом последовал еще более крупный — PlayStation 2 появилась в 2000 году, и не только окончательно похоронила надежды SEGA остаться на рынке консолей с Dreamcast, но и более чем успешно противостояла вышедшим годом позднее GameCube и Xbox.

То, что поначалу игр было мало, никого не смущало, а в год запуска главных конкурентов Sony выстрелили релизом **Final Fantasy X**, **Metal Gear Solid 2** и **Grand Theft Auto 3**. Пожалуй, именно эксклюзивность GTA моментально сделала Sony победителем: за всю жизнь PlayStation 2 было продано почти 45 миллионов игр серии. А продажи самой консоли сейчас приближаются к отметке в 150 миллионов — и по праву: многие считают PlayStation 2 самой удачной игровой системой за всю историю индустрии. Громче всего о ее феномене говорит то, что Sony до сих пор, через 10 лет после запуска, удается продавать десятки тысяч консолей в год.

Но почувствовав свою неуязвимость, Sony позабыли о том, что конкуренты только и ждут оплошности, и начали ошибаться. В 2004-м мало кто верил в то, что у пудреницы Nintendo DS есть хоть какие-то шансы против куда более мощной и функциональной PlayStation Portable. Но сказалась неопытность Sony на рынке портативных устройств: ни одна мультимедийная функция PSP не была реализована как следует (фактически какой-то прок от PSP могли получить только владельцы взломанных версий консоли), а хороших игр вечно не хватало — отвоевать еще один рынок у Nintendo не удалось.

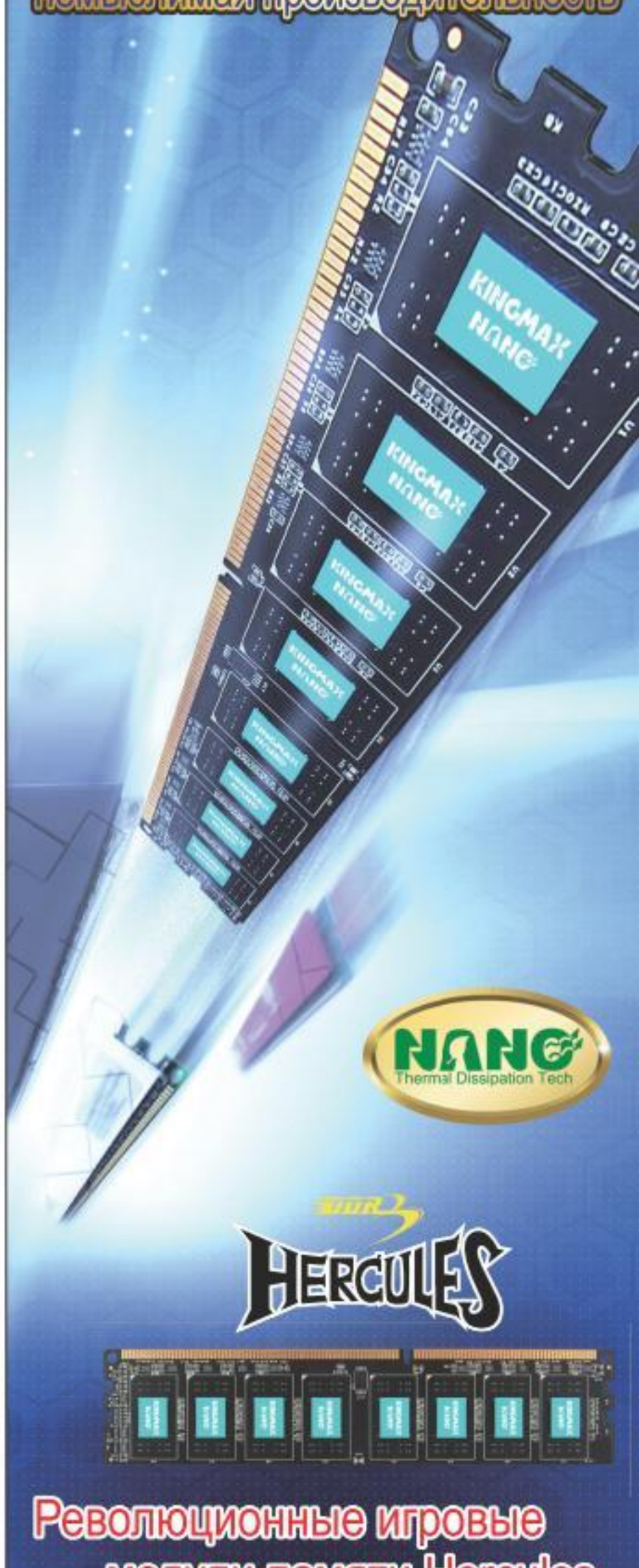
Самоуверенность боссов Sony сыграла с ними злую шутку и в следующем поколении больших консолей — никто не бросился покупать PlayStation 3 только из-за названия. Консоль долгое время казалась провалом: она была запущена на год позже Xbox 360, стоила дороже его и традиционно располагала только парой хороших игр. Вдобавок сторонние разработчики не спешили делать игры для нее: архитектура консоли была сложнее, чем у основного конкурента, поэтому разработка всей мультиплатформы велась с учетом возможностей железа Xbox 360.

И счастье, если версии для PS3 всего лишь выходили с опозданием — нередко ее владельцам доставались некрасивые и урезанные порты. В это же время Nintendo отвоевали у Sony казуальный рынок и окончательно вернули себе когда-то утраченное лидерство. Ситуация с PlayStation 3 начала налаживаться только недавно, и связано это не только с постоянным выходом мощных эксклюзивов и ошибками конкурентов. Мало кто так, как Sony, поработал над имиджем своей продукции. Именно с PlayStation связано появление креативной рекламы консолей, нацеленной не на подростков, а на взрослую аудиторию (впрочем, подростки от этого только еще больше хотели консоль). Именно у Sony были самые лучшие персонажи-символы и Кевин Батлер, тогда как Microsoft за 10 лет не придумали ничего лучше железной башки Мастер Чифа. И именно Sony никогда не боялась находить и финансировать революционные проекты вроде **LittleBigPlanet** и **Heavy Rain**, тогда как конкуренты почти всегда ставили на сиквелы. Сейчас уже мало кто покупает PS3 как плеер для Blu-ray-дисков, ведь этот формат стал уже массовым. Но началось-то все именно с Sony.

Сейчас прогнозы Sony как никогда оптимистичны: они надеются растянуть цикл жизни PS3 еще на пять лет и превзойти невероятный успех PlayStation 2. В мире уже стартовали продажи Move, не за горами и эпоха 3D, а сама Sony, по слухам, ведет работу над новой портативной консолью. Несмотря на то, что стереотип о безошибочности Sony за последние годы был изрядно подпорчен (чего стоит только запуск неудачной PSPgo и перманентная вспышка самодурства вроде запрета *всех* сторонних контроллеров в недавней прошивке 3.50 для PS3), бренд PlayStation по-прежнему остается практически синонимом фразы «игровая консоль». А чтобы растерять такой кредит, нужно очень постараться.

KINGMAX®
Yours forever

Невидимый радиатор,
немыслимая производительность



Революционные игровые модули памяти Hercules

Технология охлаждения
Nano Thermal Dissipation

★ Превосходные результаты охлаждения для большего разгона
★ Нет тяжеловесных радиаторов - лучше циркуляция воздуха в корпусе
★ Компактный продукт и упаковка - выше экологичность

• 240-pin DDR3 1600/2000/2200 МГц
• CAS-латентность:1600/2000 МГц-CL9;
2200 МГц-CL10
• Объем: Одноканальная 1ГБ/2ГБ/4ГБ
Двухканальная 2ГБ/4ГБ/8ГБ

Дистрибьютор:
Merlion www.merlion.ru
ZEON www.zeon.ru
Arcon www.arc-on.ru

KINGMAX Group
www.kingmax.com

Реклама

Gears of War 3 отложена до осени следующего года. По словам исполнительного продюсера Рода Фергюссона, перенос вызван не проблемами в разработке — это прежде всего бизнес-решение **Microsoft**.

Японская сборка

В ТОКИО ПРОШЛА ВЫСТАВКА TGS 2010

Мы в «Игромании» редко пишем о жизни японской игровой индустрии, почти никогда не выбираясь за пределы шутливых новостей о порноактрисах в **Yakuza 4** или анонсов новых консолей. Ведь даже несмотря на мультиплатформенность, мы до сих пор продолжаем отдавать предпочтение PC-ориентированным проектам, на чем бы те ни выходили.

Но самая главная причина в том, что японская индустрия настолько велика, что даже ее частичное освещение лишило бы вас половины любимых PC-игр, а нас — половины редакторского состава. Поэтому прошедшая в сентябре ежегодная выставка Tokyo Game Show нас интересует в первую очередь как поставщик новостей об известных нам игровых сериях или анонсов нового игрового «железа». Благо и того, и другого там было предостаточно.

Microsoft, которые с маниакальным упорством до сих пор пытаются продать японцам Xbox 360, на этот раз решили сделать это с помощью Kinect, анонсировав для него новую часть **Brain Training**. Головоломки доктора Кавашимы, несмотря на доказанную бесполезность для мозга, очень хорошо продаются, так что часть казуальной аудитории у Microsoft уже в кармане. Но гораздо интереснее, что на TGS Microsoft впервые анонсировали для Kinect нечто более похожее на настоящие игры.

Самыми неожиданными анонсами стало возрождение серий, про которые даже их фанаты, казалось бы, уже успели забыть. Юкио Футацуги объявил о возрождении **Panzer Dragoon**, знаменитой серии рельсовых шутеров от **SEGA**, последняя часть которой вышла почти восемь лет назад. Временное название проекта — **Project Draco**, а выйдет игра в следующем году. Другим анонсом для нового устройства, во многом еще более неожиданным, стала новая часть **Steel Battalion**. Когда-то контроллер для этого хардкорного симулятора боевых японских роботов занимал полкомнаты, теперь же можно будет обойтись одним Xbox 360 с камерой Kinect.

Будем надеяться, что во всем остальном игра останется такой же бескомпромиссной — в прошлом для того, чтобы запустить робота, нужно было нажать половину кнопок на приборной панели. А на то, чтобы спастись из подбитой машины, отводилась всего одна секунда, за которую нужно было поднять защитное стекло на пульте и нажать кнопку катапультирования, иначе сейв *полностью удалялся* — и всю игру приходилось начинать заново.

Возможно, в руках западных разработчиков Devil May Cry перестанет вызывать перманентное желание разбить геймпад.

Last Guardian: говорят, что судьба зверя еще окончательно не определена, хотя многие поклонники игр Team ICO уверены, что в конце монстр непременно погибнет.

Самым заметным и одновременно предсказуемым анонсом TGS стал перезапущенный Devil May Cry (новую часть называют просто **DMC**), который делает английская студия **Ninja Theory**, известная по слэшерам **Heavenly Sword** и **Enslaved**. Западное влияние заметно уже в облике героя — из пепельного блондина с горящим взором он превратился в коротко стриженного брюнета с сигаретой во рту. Главное, чтобы новые разработчики не испортили сложную и многогранную боевую систему, которая стимулировала нас играть красиво, превращая игру в адский танец на головах врагов, а уж нового Данте мы как-нибудь стерпим.

А вот ожидаемый Resident Evil 6 **Capcom** так и не показали, но, судя по сообщениям продюсеров, его разработку тоже отдадут какой-нибудь из западных студий. Вполне возможно, что этой студией станет только что приобретенная Capcom канадская **Blue Castle Games**, которая только что закончила для них **Dead Rising 2**. Прямо сейчас канадцы заняты скачиваемым эпилогом для Dead Rising 2 под названием Case West, который станет эксклюзивом для Xbox Live Arcade и предложит сыграть за фотографа Фрэнка Уэста из первой части (вернется и возможность делать снимки).

Sony в очередной раз выкатили на свет **Gran Turismo 5**, которая с каждым разом выглядит все лучше и лучше. На этот раз Казунори Ямаути показал эффекты погоды (ожидается не только дождь, но и снег, которые, правда, будут доступны не на всех трассах) и анонсировал возвращение пары

Rockstar собираются выпустить сюжетный DLC для **Red Dead Redemption**, который добавляет в игру зомби. **Undead Nightmare** — целая сюжетная линия: на Диком Западе бесчинствует неизвестная чума, мертвецы повставали из могил, и даже звери в лесу превратились в зомби и совсем потеряли страх перед людьми.

А вот так в 2003 году выглядел контроллер первого Steel Battalion для Xbox.

Для игры от такой звездной команды Shadow of the Damned выглядит слегка… безлико.

старых-новых трасс (вернутся Laguna Seca и вымышленный Trial Mountain). Впрочем, учитывая обычную скрытность продюсера Gran Turismo 5, даже такая информация уже достойна оркестра и аплодисментов.

Также стало известно, что весной следующего года Sony выпустят на PS3 переиздание **ICO** и **Shadow of the Colossus** в HD и с поддержкой 3D. Но об этом мы писали еще задолго до выставки, другое дело — **The Last Guardian**, высокобюджетный японский артхаус про маленького мальчика и его огромного зверя непонятной породы (это был первый показ игры со времен E3 2009). Как выяснилось, изначально главным героем игры должна была стать девочка, а сменить пол решили из опасения, что игроки слишком часто станут заглядывать ей под юбку, благо такая возможность в игре имеется: здесь постоянно нужно куда-нибудь забираться. Но даже сейчас игра еще очень далека от завершения — по словам главы Team ICO Фумито Уеды, пока готов только каркас и основные идеи, на которые предстоит нарастить контент. Выйдет игра лишь в конце следующего года.

Западные издатели, за исключением **Electronic Arts**, не анонсировали в Токио ничего значимого. EA, как мы помним, подрядились издавать совместную игру Гоити Суды (**Killer7**, **No More Heroes**), Синдзи Миками (**Resident Evil**) и Акиры Ямаоки (**Silent Hill**), название которой наконец-то рассекретили на TGS. Игрой оказался хоррор (кто бы сомневался) **Shadows of the Damned**, который пока выглядит как **Resident Evil 4** в декорациях хеви-метала 80-х: с черепами, демонами, адским пламенем и героем в заклепках. Впрочем, подражание фильмам класса B — это фирменная черта всех трех перечисленных разработчиков, так что можно надеяться на то, что их совместная игра гораздо глубже, чем выглядит на первый взгляд. На этом все — полную версию отчета с TGS вы можете увидеть в «Видеомании», где вас ожидают японские школьницы, косплееры и еще многие не упомянутые здесь анонсы японских издателей.

ЖУРНАЛ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ТЕПЕРЬ И В ЦИФРОВОМ ВАРИАНТЕ!

ЛКИ #8 и ЛКИ #9

уже доступны в App Store

оптимизировано под iPhone и iPod touch

Электронная версия и журнал выходят одновременно

- Большое количество иллюстраций
- Удобная система поиска
- Раздел «Избранное», который можно пополнять понравившимися статьями
- «База», в которой хранится архив материалов за всю историю «ЛКИ»*

*Для чтения материала из раздела «База» необходимо подключение к интернету

ЖУРНАЛ ИЗДАЕТСЯ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

EA все-таки сдались под напором политиков и прессы и убрали движение «Талибан» из мультиплеерного режима **Medal of Honor**. Теперь боевики называются просто Opposing Force, то есть «вражеские силы».

ИНДУСТРИЯ

Разрешение на выезд

ЕЩЕ БОЛЬШЕ СТАРЫХ ИГР ПЕРЕИЗДАДУТ В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ

Вряд ли переиздание Beyond Good & Evil будет намного красивее оригинала, так что полюбуйтесь пока на PC-версию.

Забавно, но после всех экспериментов самой удачной игрой про Принца Персии так и осталась The Sands of Time 2003 года.

Это еще не самый большой враг в Shadow of the Colossus, остальные и в экран-то не помещаются.

Мы уже рассказывали вам о судьбе **Beyond Good & Evil 2**, разработка которой до сих пор продвигается примерно по ложке в год. Такими темпами про первую часть (которую многие в нашей редакции до сих пор считают одной из лучших игр на свете) к моменту выхода сиквела уже мало кто вспомнит, ведь вышла она еще 2003 году. Чтобы этого не произошло, **Ubisoft** приняли в высшей степени правильное решение — перевыпустить ее на современных консолях. Сообщается, что HD-версия **Beyond Good & Evil** выйдет в следующем году и будет включать в себя обновленные модели, текстуры и даже новые музыкальные треки. Впрочем, за графику мы бы как раз не волновались — оригинальную игру можно и сейчас запустить на PC в высоком разрешении, при этом выглядеть и звучать она будет настолько же здорово, как и раньше. Найти игру можно будет в сервисах Xbox Live и PSN, коробочной версии не будет. Мы очень советуем не пропустить, ведь ни одной похожей на нее игры за это время так и не вышло.

ЗА ГРАНЬЮ ДОБРА И ТЕХНОЛОГИЙ

Анонс HD-порта Beyond Good & Evil — это последнее доказательство того, что перевыпуск игр прошлого поколения (речь не о древней классике, а тех, которым едва исполнилось 5-7 лет) становится настоящим трендом в индустрии. Та же Ubisoft чуть ранее анонсировала эксклюзивное для PS3 переиздание первых трех частей **Prince of Percia** на одном диске, студия **Just Add Water** трудится над HD-ремейком **Oddworld: Stranger's Wrath** (2004) — все для той же PS3. А началось все с подачи самой **Sony**, которая в прошлом году выпустила на PS3 первые две части God of War под названием **God of War: Collection**, отличие которых от старых PS2-версий сводилось только к поддержке высокого разрешения. Несмотря на то, что когда-то Sony обещала без проблем эмулировать PS2-игры на новой консоли, продавать их за деньги оказалось гораздо выгоднее — та же God of War: Collection разошлась по миру полуторамиллионным тиражом.

В 2004 году Oddworld: Stranger's Wrath не заметил никто: издатель EA почти что никак не рекламировал игру, которая по несчастью вышла только на первом Xbox. Возможно, на PS3 все будет лучше.

КОНФИСКОВАННЫЕ ЦЕННОСТИ

Но смысл затеи не только в том, чтобы получить неплохую прибыль почти на ровном месте. Сейчас, когда PS3 и Xbox 360 нос к носу сражаются в одной весовой категории и примерно за одну и ту же аудиторию, то и линейки игр у них ожидаемо похожи. Шутеры, гонки, спортивные симуляторы, с недавних пор еще и казуальные развлечения под Move и Kinect, и снова шутеры, шутеры, шутеры... Интересные приключенческие игры с хорошим сюжетом можно пересчитать по пальцам одной руки (Sony все-таки на полкорпуса впереди, у нее есть **Uncharted**), тогда как в прошлом поколении их было пруд пруди. Можно рассуждать о том, что современное поколение консолей не дало играм ничего, кроме пластиковых лиц а-ля Unreal Engine 3, онлайн-кооператива и засилья загружаемых DLC, но то, что некоторые игры прошлого поколения превзойти так и не удалось, — это факт. Сложность разработки возросла из-за повышенных требований к графике, поэтому реализовать по-настоящему масштабные и смелые концепции становится все сложнее.

Никто пока не сделал ничего подобного **Shadow of the Colossus**, мир которого был населен гигантскими неповоротливыми колоссами, которых нужно было выслеживать, скача на лошади полчаса реального времени. Впрочем, расправа с каждым колоссом запросто могла длиться еще полчаса, во время которых нужно было карабкаться по грубой, свалявшейся шерсти чудовища, настойчиво пытающегося стряхнуть букашку. Убивать гигантов было почти что жалко, что в общем-то и подразумевалось в контексте сюжета игры. Сейчас Shadow of the Colossus переиздадут на PS3 вместе с его предшественницей — **ICO**: соответствующее издание будет называться **Team ICO Collection** и поступит в продажу опять лишь в следующем году. Радует, что случится это все-таки раньше, чем Team ICO закончит **The Last Guardian**. Ведь, как мы уже отмечали, производство игр для нынешних консолей отнимает гораздо больше времени, а эмоциональное воздействие от более детализированной пряжки ремня героя или трехмерной травы на ветру пока никто не измерял.

SAMSUNG

eco

Яркий аппетитный дизайн

BX2350 PX2370 BX2335 BX2331

Обновлённая линейка

LED мониторов Samsung

- Разрешение FullHD
- Цветовой охват 100% sRGB*
- Время отклика 2 мс (GtG)
- Контрастность MEGA DCR
- Ультратонкий дизайн**

* модель PX2370.
** PX2370 – 16,5 мм; BX2350, BX2331 – 19 мм.

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

Сайт TechEye сообщает, что **Microsoft** в ближайшем будущем выкупят **Linden Lab**, разработчиков **Second Life**. Сейчас создатели знаменитого виртуального мира, в котором многие зарабатывают вполне реальные деньги, рассматривают предложение от **Microsoft**, и есть все основания полагать, что они его примут.

ИНДУСТРИЯ

Казалось бы, при чем здесь Марио?

ЮБИЛЕЙНАЯ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ NINTENDO

Ничего, что эти двое играют на PlayStation — они оба намного старше ее (Фото: Luca Mascaro@Flickr).

Для **Nintendo**, в очередной раз проигнорировавших TGS, сентябрь выдался насыщенным месяцем. 13 сентября отмечалась 25-летняя годовщина **Super Mario Bros.**, по случаю которой компания устроила целую серию мероприятий: кроме релиза юбилейной **Super Mario Collection** для Wii, в которую вошли оригинальные игры для NES, также был выпущен самый разнообразный мерчендайз и новая, юбилейная версия DSi. В это же время сотрудники компании вспоминали, как все было четверть века назад. Сигеру Миямото уже давно устал отвечать на вопросы по поводу того, как ему пришла в голову идея Марио, но в этот раз ему пришлось все вспомнить снова. В очередном интервью из серии Iwata Asks Миямото заверил, что за все 25 лет не потерял страсти создавать игры и готов к новым вызовам. Сейчас его голова занята тем, как создать пазл, который превзойдет кубик Рубика — Миямото считает это изобретение профессора одним из самых гениальных в истории.

Спустя 10 дней праздник был уже не у Марио, а у самой компании — 23 сентября Nintendo отмечали свой 121-й день рождения. Когда Nintendo была основана в 1889 году Фусадзиро Ямаути, компания выпускала игральные карты и уже тогда была лидером в своем сегменте. Вообще же Nintendo — старейшая компания, связанная с играми, не только в Японии, но и во всем мире, так что для них выходить на рынок с революционными продуктами уже привычно. После феноменального успеха DS и Wii сложно не поверить в успех их новой портативной 3DS, о которой мы уже рассказывали вам в прошлых номерах журнала.

Стереоскопическое 3D — это не все, что Nintendo принесут в портативный формат. На прошедшей 29 сентября пресс-конференции были анонсированы новые технические подробности, дата релиза и игры, которые выйдут либо на старте консоли, либо через несколько месяцев после него. Вышедший на сцену Сатору Ивата первым делом объявил о том, что новый **Pokemon Black/White** для DS в первую неделю разошелся тиражом 2,5 миллиона копий, что стало рекордом для Японии. Затем он подтвердил слухи о новой версии контроллера Wii Remote Plus, в которой увеличивающий точность аддон Motion Plus не подключается отдельно, а уже встроен в сам Wiimote. По сути, сейчас Nintendo выпускают тот контроллер, который от них все ждали четыре года назад.

ПУДРЕНИЦА ЗА $300

Не став делать сильный упор на проектах для нынешних консолей, Ивата перешел к 3DS. Названные им даты релиза — 26 февраля в Японии и март 2011-го в Европе и США — сразу разочаровали тех, кто ждал 3DS уже в этом году. Цена еще больше неприятно удивила, она составит 25 тысяч йен, что в переводе на более знакомую валюту равняется примерно 300 долларам. Но не стоит думать, что именно столько 3DS будет стоить в остальном мире: учитывая высокий курс йены сейчас, в Европе и США цена, скорее всего, будет балансировать в районе 250 долларов. Но официального подтверждения из западных офисов Nintendo еще при-

СТОИТ ДОБРАТЬСЯ – НЕ ОТОРВАТЬСЯ!

СОДЕРЖИТ АПЕЛЬСИНОВЫЙ СОК

Fanta

апельсин

Fanta является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company.
© 2010 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

Реклама

Режиссер Гильермо дель Торо подтвердил, что собирается делать игры совместно с **THQ**. В интервью MTV Multiplayer он рассказал, что речь идет не об одном проекте, а о целой серии видеоигр — причем это не какие-то мелкие казуальные поделки, а полномасштабные проекты с большими мирами.

Со времен Umbrella Chronicles на консолях Nintendo не было эксклюзивного Resident Evil. Теперь будет целых два.

tions, действие которой разворачивается на корабле. Играть придется за Криса Рэдфилда и Джил Валентайн, а в трейлере замечены зомби — значит, игра будет иметь не так много общего с пятой частью. Хотя в одном они точно будут похожи: для портативной игры выглядит Re-velations просто фантастически и на глаз слабо отличима от Resident Evil 5.

Продолжая тему Resident Evil, нельзя не отметить, что Capcom неожиданно анонсировали еще одну игру серии для 3DS. Называться она будет **Resident Evil: Mercenaries**, и многие поклонники сразу догадаются, чему она посвящена. Название Mercenaries в прошлых частях носил режим, где нужно было отстреливать врагов на время. По словам Cap-com, за основу взяты уровни из четвертой и пятой части, а графическое превосходство игры над любым другим портативным проектом из прошлого просто все так же очевидно.

ЛЮДИ ВСТРЕЧАЮТСЯ

И это еще не все, что Capcom готовят для 3DS. Кроме двух Resident Evil, в разработке находится **Super Street Fighter 4 3D**, который выглядит не менее впечатляюще. Кроме переноса всего того, что было в версиях для старших консолей, игра будет использовать одну из основных особенностей 3DS — режим Tag Mode. Пока вы играете, консоль будет постоянно искать других игроков поблизости, в том числе и незнакомых вам; подразумевается, что они смогут сразу присоединиться к игре на лету и вызвать вас на поединок. А если вы будете носить 3DS с собой, то она даже в спящем режиме будет есть трафик и обмениваться данными с консолями других владельцев, даже если вы случайно прошли мимо друг друга. Причем это будет не только статистика — в гонках можно будет загружать рекорды других игроков, а в RPG с помощью такой коммуникации будут открываться новые предметы и подземелья. Возможно и другое применение: все пока ограничивает фантазия разработчиков. Главное, что сами игры в этот момент оставлять запущенными необязательно. Хотя для российских игроков Tag Mode может оказаться бесполезным — все-таки эта функция рассчитана на маленькую Японию, где хотя бы одна консоль производства Nintendo есть чуть ли не у каждого встречного.

У самих Nintendo много анонсов заготовлено не было, но зато можно было увидеть живьем те игры, которые упоминались на E3. Похорошевший **Kid Icarus** по-прежнему не слишком впечатляет технически. Даже странно, что сами программисты Nintendo освоили железо хуже своих коллег из Capcom. В целом же список представленных игр ничем не удивил. В основном это продолжения знакомых франчайзов: **Animal Crossing**, 3DS-версия которого умудряется выглядеть лучше, чем на Wii, новые **Mario Kart**, ролевая **Super Paper Mario**, домашние питомцы из Nintendogs и cats, а также ремейки знаменитых хитов с Nintendo 64: **Star Fox 64** и **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, которую некоторые считают лучшей игрой за всю историю индустрии. Не стоит упускать и неожиданно возродившуюся серию **Pilotwings**, а также симулятор подводных лодок **Steel Diver**, который в далеком 2004 году собирались выпустить на оригинальной DS.

Конечно, многие игры, анонсированные на 3DS, заинтересуют только японцев. И дело даже не в том, что зачастую выглядят они не лучше проектов для PSP, — просто игры о самураях вроде **Samurai Warriors: Chronicle** и бейсбольной японской лиге интересны только местной публике. А в **Love Plus**, симулятор свиданий с японскими школьницами, так вообще стыдно играть, если вы не заросший, асоциальный, месяцами не мывшийся отаку.

Экранизация Kane & Lynch во второй раз осталась без режиссера: назначенный на эту роль Патрик Алессандрин отказался от участия в проекте. Теперь продюсеры ищут, кем бы его заменить: разговор идет о таких именах, как Уэйн Креймер, Антуан Фукуа и даже Гэри Грей.

Roserock Films и **Gran Via Productions** получили права на экранизацию знаменитой адвенчуры Myst. Обе компании будут работать вместе с Адрианом Вандербошем и Айзеком Тестерманом, которые еще в 2006 году предлагали идею фильма разработчикам игры **Cyan Worlds**. Эти двое — большие фанаты серии и работают над сценарием адаптации уже несколько лет.

ТРЕХМЕРНЫЙ РЕМЕЙК ТРИКВЕЛА

Конечно, не обошлось без Хидео Кодзимы и грядущего 3D-ремейка третьей части **Metal Gear Solid**. В Сети появилось технологическое демо, которое показывалось еще на E3: жаль, что посмотреть в 3D его нет никакой возможности, хоть и трейлер изо всех сил пытается этот эффект создать. Ничего нового о проекте рассказано не было, но сам Кодзима сказал, что у него очень много задумок, как использовать 3D и Tag Mode.

Гоночных игр на 3DS, кроме Mario Kart, до недавнего времени анонсировано не было, а новые не то чтобы сильно радуют. **Ridge Racer 3D** выглядит дешево и, скорее всего, использует наработки древней PSP-версии — даже **Asphalt 3D** от производителя игр для мобильных телефонов **Gameloft** и то смотрится лучше. Есть, правда, еще **Driver 3D** от **Ubisoft**, но и он пока выглядит на уровне проектов для PSP.

Не обошлось и без любимых японских извращений: **Tecmo Koei** представили для 3DS файтинг **Dead or Alive: Dimensions**. Может, технически игра и слабее, чем Street Fighter, зато некоторые анонсированные возможности не могут не вызвать улыбку. Например, если потрясти 3DS, то же самое произойдет и с грудью героини — для этого используется встроенный гироскоп. Другое дело, что в Dead or Alive: Dimensions откуда-то появились спецэффекты при ударах — прямо как в Tekken; вряд ли это понравится тем, кто играет в серию ради правильной анимации женской груди.

Что до технических подробностей самой консоли, то кроме Tag Mode на 3DS появятся Mii. Теперь создавать своего аватара стало еще проще, чем на Wii, — достаточно сфотографировать себя на любую из камер, встроенных в 3DS. Всего их три штуки: две на передней крышке и одна внутри между экранами. Благодаря этому можно снимать 3D-изображения с углом обзора в 360 градусов, чего не может позволить ни одно из существующих устройств на рынке. Еще камеры будут использоваться в нескольких идущих в комплекте играх с концепцией так называемой «дополненной реальности» — это значит, что на экране консоли вы сможете видеть, как виртуальный мир влияет на реальный. Например, если вы положите перед камерой специальную карточку, на экране консоли из этой карточки выпрыгнет монстр: если учесть 3D-эффект, то от неожиданности можно будет и испугаться.

Вместе с увеличенной производительностью на 3DS приходит многозадачность: нажав кнопку «Home», вы сможете выйти в интернет или послушать музыку, не прерывая игру. Кроме плеера и браузера, в комплекте идет множество предустановленного софта — тут и фото- и аудиоредакторы, перекочевавшие из DSi, специальные новостные каналы с видео, читалка для книг и многое-многое другое. Для владельцев DSi, уже потративших свои средства в DSi Store, не будет проблемой перенести купленные игры на 3DS — правда, операцию можно будет провести всего несколько раз. Вообще же онлайн будет играть гораздо большую роль: во-первых, теперь к консоли, используя идущую в комплекте зарядную станцию, можно будет подключить Ethernet-кабель, чтобы быстрее скачивать нужную информацию; во-вторых, во многих странах, где выйдет консоль, Nintendo совместно с крупными операторами связи организуют специальные Wi-Fi-сети, которые покроют почти всю территорию крупных городов; в-третьих, можно будет сделать так, чтобы 3DS сама закачивала нужные видео и демоверсии, пока она выключена. Их хранение не будет проблемой — в консоль уже зашито 1,5 гигабайта флэш-памяти, а в комплекте будет идти еще SD-карта на 2 гигабайта.

Также на новой портативке Nintendo наконец-то появится своя Virtual Console — сервис, с помощью которого можно будет играть в старые игры для всех версий Game Boy. Причем не все игры будут просто эмулироваться, некоторые выйдут в специальной 3D-версии, адаптированной под широкий верхний экран. Это нововведение касается уже не только портативных проектов, но и игр для совсем старых консолей вроде NES.

Портал VG247, ссылаясь на собственные источники в Великобритании, сообщает, что портативная консоль PSP2 поступит в продажу в конце 2011 года. По данным журналистов, **Sony** уже сообщила об этом некоторым разработчикам и издателям.

Стенку приподнять

КОМПАНИЯ RAYTHEON ПРЕДСТАВИЛА ВТОРОЕ ПОКОЛЕНИЕ ЭКЗОСКЕЛЕТА SARCOS

Новая версия Sarcos позволит солдатам будущего таскать огромные рюкзаки с патронами и не уставать.

Над одним из самых перспективных костюмов для увеличения силы человека работает американская компания Raytheon. Легендарный подрядчик американских военных вот уже восьмой год пытается приспособить экзоскелет Sarcos XOS для использования на поле боя — фирма даже выиграла тендер от исследовательской сети DARPA.

Разработчики отдельно подчеркивают, что финальные версии костюмов будут использоваться не для ведения боя, а скорее для переноски тяжелых грузов. Пацифизмом тут и не пахнет — просто нынешние модели слишком уж неповоротливы и уязвимы для противника. Ожидается, что конструкция позволит обслуживающему персоналу военных баз таскать большие ящики с патронами на дальние расстояния, загружать грузовики водой и припасами и даже устанавливать ракеты под крылья боевых самолетов без использования громоздких специализированных погрузчиков.

Первая версия костюма Sarcos XOS была представлена миру несколько лет назад. Неуклюжая на вид конструкция прикреплялась к ногам, спине, рукам человека и позволяла существенно увеличить силу и выносливость. К примеру, даже неподготовленный человек, наряженный в экзоскелет, мог поднять груз весом 91 кг с минимальной нагрузкой на мышцы и сухожилия.

В 2010 году компания Raytheon продемонстрировала вторую версию Sarcos — Sarcos XOS 2. Машина в переработанном корпусе стала сильнее, быстрее и легче по сравнению с предшественником. При этом конструкция потребляет на 50% меньше энергии. Правда, и этого пока недостаточно, чтобы избавиться от кабеля питания: привод гидронасоса потребляет слишком много энергии, чтобы работать без подключения к мощной промышленной розетке. Для демонстрации возможностей Sarcos XOS 2 был приглашен Кларк Грегг — актер, исполняющий

На самом деле идеальный экзоскелет уже придуман авторами фильма «**Железный человек**» — он создан из сплава титана и золота, выдерживает прямое попадание из крупнокалиберного пулемета, позволяет летать на высоте до сорока километров и оснащен всем мыслимым оружием. Правда, существует только на экране. В реальной жизни подобные конструкции пока еще тяжелы и неповоротливы, хотя достаточно быстро развиваются.

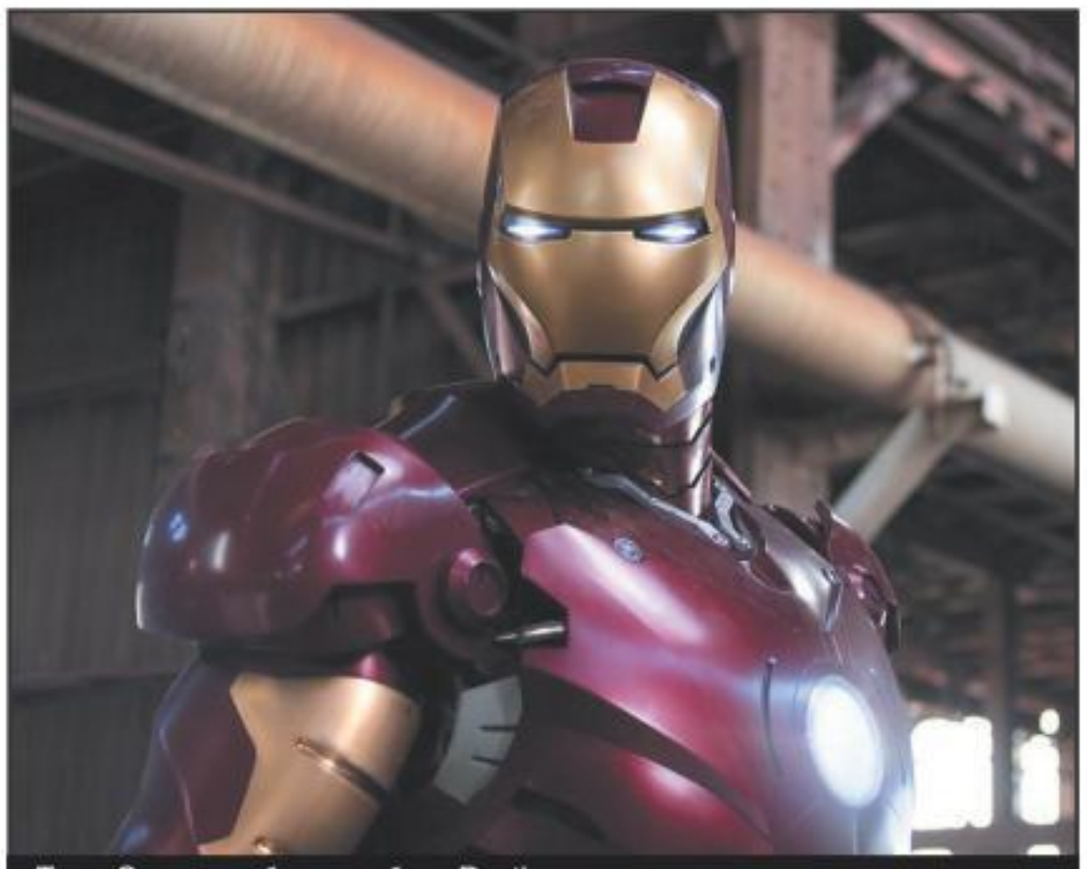
Создатели сервиса OnLive объявили, что решили отменить абонентскую плату в $15, которая должна была ежемесячно взиматься с пользователей, а для регистрации теперь больше не нужна кредитная карта. К сожалению, OnLive пока запущен только в США.

26 октября **Rockstar** выпустят **GTA 4: Complete Edition** по цене в $40. Кроме самой игры, в издание войдут два аддона: The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony. Тем, кто уже играл в оригинал, проще приобрести аддоны на отдельном диске.

роль агента Фила Коулсона в обоих фильмах про Тони Старка. Во время демонстрации Грегг отжимался от пола с массивным рюкзаком за плечами, ломал толстые деревянные бруски ударом одной руки и восхищался достижениями современной науки. Новая версия Sarcos уверенно распределяет нагрузку и следит за движениями пользователя — человек в экзоскелете может пнуть футбольный мяч и через минуту поднять многокилограммовую гирю. При этом несчастный футбольный мяч не выйдет на орбиту Земли. Секрет таких метаморфоз прост — костюм отслеживает усилие, прилагаемое человеком к конечностям. К слову, посмотреть записанный во время демонстрации видеоролик с участием Кларка Грегга можно на YouTube (***youtube.com/watch?v=mO0xNl3xpmE***).

Разработчики не планируют останавливаться на достигнутом — в работе находятся новые версии костюмов Sarcos XOS для разных целей. К примеру, одна из модификаций позволит забыть о том, что в мире существуют закрытые двери. Речь идет о версии с грозным названием Juggernaut — усиленный экзоскелет будет использоваться для спасения заложников. Тем не менее пока Raytheon больше заинтересована в создании костюмов для переноски грузов. Разработчики уверены, что их экзоскелеты позволят избавиться от погрузчиков и кранов, широко используемых на территориях различных складов и баз (и никто не говорит, что перенос ящиков с гранатами чем-то отличается от переноса ящиков с бананами).

Правда, перед началом эксплуатации подобной брони компании Raytheon придется избавиться от назойливого провода. Будет очень неприятно, если забывший о его существовании рабочий внезапно отключится от питания во время переноса



Тони Старк одобряет работу Raytheon, но уверен, что до идеала еще очень далеко.

150-килограммовой ракеты. Обойтись малой кровью в любом случае не получится — заказчик DARPA поставил условие, что экзоскелет должен работать как минимум 8 часов без подзарядки. Представители Raytheon вполне уверены в успехе — ожидается, что в течение следующих пяти лет экзоскелет станет еще более экономичным, а через восемь-девять лет сможет насовсем избавиться от провода.

НОВЫЙ ДИЗАЙН, НОВЫЙ ЗВУК

SPEEDLINK®

Удовольствие в чистом виде с точки зрения звука и внешнего вида. Насладитесь визуальным изяществом аудиосистемы с сабвуфером SPEEDLINK VIVENTE 2.1 — в классическом или цветных вариантах.
Свежий дизайн и кристальное качество звука превратят ваш компьютер в мультимедийную аудиосистему — вы сможете по-настоящему наслаждаться последними блокбастерами, любимой музыкой с ПК или с MP3-плеера. Сделай паузу на то, что важно.

- Стильная аудиосистема 2.1
- Сателлиты двухполосные для высоких и средних частот
- Легкий наклон сателлитов обеспечивает идеальную направленность звука
- Сабвуфер из фибролита с 5" дифузором и конусным фазоинвертором обеспечивает мощное звучание низких частот
- Громкость удобно регулируется с помощью проводного дистанционного пульта управления
- На сабвуфере расположены регуляторы общей громкости и громкости сабвуфера

SL-8221-BOR

SL-8221-BSV

SL-8221-WGN

SL-8221-WSV

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

реклама

1-й* гель с экстрактом кактуса для укладки, которая выдержит все за 24 часа

НОВИНКА

ФРУКТИС СТАЙЛ НЕПОБЕДИМЫЙ

ГЕЛЬ ДЛЯ УКЛАДКИ МАКСИМАЛЬНОЙ ФИКСАЦИИ

80% влажности

50 °C жары

сильный ветер

www.fructisstyle.ru

*От Гарньер. Реклама.

Горячая Линия Гарньер **8-800-100-0088** www.garnier.com.ru

Заботься о себе.

GARNIER

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
2 ноября	**God of War: Ghost of Sparta**	Портативный Кратос для тех, кому God of War 3 показалось маловато. Разработчики обещают выжать все соки из PSP (PSP).	85%
3 ноября	**Gran Turismo 5**	Королевские гонки, не нуждающиеся в представлении. Разработчики мамой клянутся, что больше переносов даты релиза не будет (PS3).	ХИТ
9 ноября	**Call of Duty: Black Ops**	Очередная игра серии, которая не нуждается в представлении. На этот раз главная тема — холодная война (PC, 360, PS3, Wii).	80%
16 ноября	**Assassin's Creed: Brotherhood**	В новом Assassin's Creed Эцио собирает собственное братство ассасинов. Впервые в серии появится мультиплеер (PC, 360, PS3).	80%
16 ноября	**Need for Speed: Hot Pursuit**	EA наконец-то поняла, по какой Need for Speed соскучились игроки. По той самой, которая с мигалками и требованием прижаться к обочине. Игру делают авторы Burnout (PC, 360, PS3, Wii).	ХИТ
25 ноября	**Disney's Epic Mickey**	Любопытная детская игра с претензиями. Выражаясь словами Уоррена Спектора: «Дайте ей шанс» (Wii).	80%
Осень	**Divinity 2: Flames of Vengeance**	Долгожданный финал противостояния Дамиана Проклятого и светлых сил. Издание второе: улучшенное, дополненное (PC, 360).	75%
7 декабря	**Tron: Evolution**	Дурацкие костюмы, гонки на светоциклах, яркие неоновые огни — любители Tron будут довольны (PC, 360, PS3, Wii, PSP, DS).	65%
2010	**The Oddbox**	Переиздание всех четырех игр серии Oddworld на PC. Между прочим, Munch's Oddysee и Stranger's Wrath к нам заглянут впервые (PC).	80%
18 января 2011	**LittleBigPlanet 2**	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
25 января 2011	**Dead Space 2**	Инженер Айзек Кларк продолжает стратегически расчленять некроморфов плазменным резаком. На этот раз и за пределами «Ишимуры» (PC, 360, PS3).	85%
9 февраля 2011	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
22 февраля 2011	**Killzone 3**	На вид — все тот же самый Killzone с желтоглазыми хеллгастами, но теперь в стереоскопическом 3D (PS3).	75%
25 февраля 2011	**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned**	Экшен-RPG во вселенной «Пиратов Карибского моря», не приуроченная к будущему фильму. Есть надежда на хорошую игру (PC, PS3, 360).	80%
Начало 2011	**Driver: San Francisco**	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
Начало 2011	**Test Drive Unlimited 2**	Продолжение хорошего гоночного симулятора с замечательным сетевым режимом. Теперь два острова вместо одного (PC, 360, PS3)!	80%
8 марта 2011	**Dragon Age 2**	Продолжение лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
22 марта 2011	**Crysis 2**	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. На этот раз и на консолях тоже (PC, 360, PS3).	70%
Март 2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%
Весна 2011	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете в следующем году (PC, 360, PS3).	60%
Весна 2011	**Stronghold 3**	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
2011	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
2011	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—

Gran Turismo 5

Hot Pursuit

Epic Mickey

Tron: Evolution

Killzone 3

Future Soldier

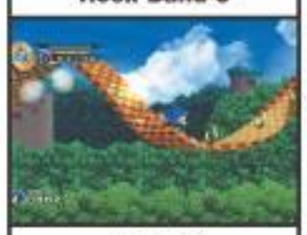
Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Arcania: Gothic 4	Старая новая «Готика» от других разработчиков. Сумеют ли они оправдать оказанное им высокое доверие (PC, 360, PS3)?	60%
DJ Hero 2	Любителям ночных клубов, диджеев и виниловых пластинок никак нельзя пропускать эту игру (360, PS3, Wii).	80%
Fable 3	Сказочная ролевая игра о том, как это сложно — управлять собственным королевством. Игра выйдет и на PC, но позже консольной версии (360).	ХИТ
Fallout: New Vegas	Развитие идей Fallout 3, но от Obsidian Entertainment, костяк которой когда-то придумал и воплотил в жизнь оригинальную дилогию (PC, 360, PS3).	80%
Lost Planet 2	Продолжение геноцида акридов на слегка оттаявшей планете E.D.N. III (PC).	50%
Nail'd	Те же самые гонки на квадроциклах, что и в Pure, но подешевле и от польских разработчиков (PC, 360, PS3).	60%
Pro Evolution Soccer 2011	Нам кажется, что по датам выхода двух основных футбольных симуляторов скоро можно будет сверять часы (PC, 360, PS3).	70%
Power Gig: Rise of the SixString	Первая музыкальная игра, в комплект которой входит настоящая шестиструнная электрогитара (360, PS3).	80%
Rock Band 3	Rock Band включает хардкор и предлагает научиться играть на настоящих миди-клавиатурах и электрогитарах (360, PS3, Wii, DS).	80%
Sonic the Hedgehog 4: Episode 1	Возвращение скоростного ежа Соника таким, каким мы его помним еще на Mega Drive 2 (360, PS3, Wii).	75%
Star Wars: The Force Unleashed 2	Продолжение похождений Старкиллера, тайного ученика Дарта Вейдера (PC, 360, PS3, Wii, DS).	70%

Gothic 4

Fable 3

Rock Band 3


Sonic 4

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- FIFA Manager 11
- Medal of Honor

1С-СОФТКЛАБ

- Civilization 3: Полное собрание
- Dead Rising 2
- Клуб любителей шахмат: Shredder 11
- Ускользающий мир

БУКА

- Darksiders: Wrath of War

АКЕЛЛА

- Арена будущего
- Готика 4: Аркания
- Король покера
- Проклятый дом

НОВЫЙ ДИСК

- Darkness Within 2: Темная родословная
- Front Mission Evolved
- Антология Need for Russia
- Нэнси Дрю: Тень у воды
- Проклятая гора
- Чао, красотка!

РУССОБИТ-М

- 101 любимчик: Домашний зоопарк
- 20 000 лье под водой
- Алиса в Стране чудес
- Женские истории: Бонни и Клайд
- Женские истории: Роман с вампиром
- Загадки старого кондитера

Новые анонсы

NIVAL NETWORK

- Kingdom Heroes 2 Online (конец года)

1С-СОФТКЛАБ

- Call of Duty: Black Ops (9 ноября)
- Sid Meier's Civilization 5 (осень)
- Два мира 2 (осень)

АКЕЛЛА

- Cities XL 2011 (конец года)
- Герои Гражданской: Красные против белых 1918-1923 (7 ноября)

Medal of Honor

Call of Duty: Black Ops

Исправляемся

«Игромания» № 10/2010

● Из первых рук, стр. 34. В подпись к верхнему скриншоту вкралась опечатка — правильно читать: «Бандиты Arkham City *разделились* на несколько группировок. Этот, очевидно, «болеет» за Джокера».

MIGHT & MAGIC HEROES VI

ШЕСТОЙ СЕЗОН «ГЕРОЕВ»

ЧТО? НАШЕ ВСЕ: ШЕСТАЯ ИГРА САМОЙ ЛЮБИМОЙ В РОССИИ ПОШАГОВОЙ СЕРИИ.
КАК? ПОРАЗИТЕЛЬНО ЛЕГКО ДОГОВОРИТЬСЯ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ UBISOFT О ТЕЛЕФОННОМ ИНТЕРВЬЮ, ТРИ НЕДЕЛИ УТВЕРЖДАТЬ ДАТУ И ПОД САМУЮ СДАЧУ НОМЕРА ПОЛУЧИТЬ ОТВЕТ: «МЫ ТУТ РЕШИЛИ НА «ИГРОМИР» ПОЕХАТЬ, ДАВАЙТЕ ТАМ ВСЕ И ПОКАЖЕМ». ПРИГРОЗИВ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОЙ РЕВОЛЮЦИЕЙ, ВЫНУДИТЬ СОПРОДЮСЕРА ИГРЫ ЗА ДЕНЬ НАПИСАТЬ ОТВЕТЫ И, САБОТИРУЯ СДАЧУ НОМЕРА, ЗАСЕСТЬ ИХ ПЕРЕВОДИТЬ.

Жанр
Пошаговая легенда
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Black Hole Entertainment
Платформы
PC, Mac (возможно)

Похожесть
Серия King's Bounty
Серия Disciples
«Герои Мальгримии»
«Эадор»
Мультиплеер
Без подробностей
Дата выхода
Март 2011

Алена Ермилова

Визуально Might and Magic Heroes 6 близка King's Bounty и пятым «Героям». Известно, что Black Hole ориентируется на графику «Нивала» и использует наброски, созданные для Ubisoft знаменитым художником Оливье Ледруа.

Как и прежде, карту можно масштабировать, а камеру как угодно крутить, но теперь она каждый раз будет возвращаться в положение по умолчанию — чтобы игрок не тратил время на поиски затерявшихся за деревьями артефактов.

Два месяца назад, в сентябрьском номере, мы отмечали пятнадцатилетие Heroes of Might and Magic и в двух статьях доказывали, что пошаговые-де стратегии еще трясут стариной. В длинном списке релизов («**Эадор**», «**King's Bounty: Перекрестки миров**», **Jagged Alliance 3**, **Elemental: War of Magic**) не хватало только одной игры — самой главной. Про нее мы деликатно обмолвились: дескать, после банкротства **The 3DO Company** права на Heroes of Might and Magic и Might and Magic перешли к **Ubisoft**, в 2006-м **Nival Interactive** выпустил пятую часть, но это — уже совсем другая история.

В продолжение этой истории верилось слабо. Пятые «Герои», лихо обскакавшие четвертых, выглядели вполне логичным завершением стратегической серии. Студии, готовой перехватить золотую эстафету у Nival, на горизонте не было, Ubisoft к неудовольствию фанатов несло в онлайн, да и пошаговые стратегии, что греха таить, жанр сегодня не самый денежный.

Как раз в этот момент Ubisoft анонсировала **Might and Magic Heroes 6** — и у всех фанатов серии глаза на лоб полезли.

Какие такие герои

Любого человека, маломальски знакомого с франчайзом, название «Might and Magic Heroes 6» приводит в ступор.

Might and Magic — это ролевая игра. **Heroes of Might and Magic** — это пошаговая стратегия, где у каждого игрока есть город и несколько героев, которые бегают по большой карте со множеством интерактивных объектов (существ, казарм, ресурсов, артефактов, шахт). Единица игрового времени — день. За это время можно построить одно строение и походить всеми имеющимися героями; раз в день ваша казна пополняется золотом и ресурсами из захваченных рудников. В городах есть жилища существ, и каждую неделю в них нарождается новая армия. Скопив достаточно солдат, игрок отправляет героя на штурм вражеского замка и стяжает победу на классическом расчерченном на соты поле.

Мысль, что Ubisoft сольет их любимую пошаговую балладу с RPG, повергла любителей серии в ужас. Однако смена названия — не более чем маркетинговая уловка. Выкупив права на обе серии, Ubisoft создала зонтичный бренд: под заголовком «Might and Magic» уже вышли экшен **Dark Messiah**, псевдоролевая игра **Clash of Heroes** и браузерная пошаговая **Heroes Kingdoms**. Решив, что про Might and Magic все уже наслышаны, а Heroes of Might and Magic успели подзабыть, Ubisoft перевернула каноническое название с ног на голову. К счастью, это оказалось самым болезненным изменением, на которое решился издатель.

Попрошу воздержаться

Когда начинаешь собирать информацию о новой игре, возмущает буквально все, и выбор студии-разработчика — в первую очередь. Имея почти четыре года на раздумья, Ubisoft не нашла для венценосной игры никого лучше **Black Hole Entertainment**. Это венгерская студия, основанная в 2001 году голливудским продюсером Эндрю Вайной. За девять лет Black Hole выпустила три средненьких игры — **Armies of Exigo**, **Warhammer: Mark of Chaos** и **Warhammer: Battle March**. Все три получили от «Игромании» шесть с полови-

Вы можете захватить вражеский замок и начать конвертировать его в город своей фракции, но если на него кто-то нападет, то конвертация остановится и потом все придется начинать сначала.

Чтобы занять принадлежащие другому игроку шахты, нужно захватить ближайший город или форт. Площадь территории, подластной тому или иному городу или форту, можно будет менять во встроенном редакторе карт.

Поле битвы будет больше, чем в предыдущих частях, но с собой герой может по-прежнему взять только семь групп войск. Кроме того, у каждой фракции будет только два-три больших, четырехклеточных юнита.

Все, кто видел игру вживую, в один голос твердят: уж что удалось, так это анимация персонажей! Проработка каждого отдельного юнита впечатляет, существа как живые: дышат, двигаются, чешутся, озираются.

ной баллов и запомнились разве что вступительными роликами, умопомрачительно красивыми и отлично поставленными.

Над шестыми «Героями» Black Hole работает с 2008 года, однако издатель стал задумываться о продолжении гораздо раньше. По словам Ирвана ле Бретона, продюсера Ubisoft, студию они искали долго, очень долго, одно время даже думали отдать проект команде «Нивала», но та с головой ушла в «Аллоды». Выбор пал на Black Hole по двум причинам: во-первых, у нее был подходящий движок, во-вторых, она в партнерстве с Games Workshop дважды делала игры в рамках чужой вселенной и ухитрилась не напихать туда много лишнего.

И вот тут все встает на свои места. «Не напихать много лишнего» — это для «Героев» ключевая фраза. Спрашивая сопродюсера игры Макса фон Кнорринга об изменениях, мы готовились к самому худшему, но в итоге пришли к тому, что Black Hole добавляет щепотку здесь и щепотку там, маниакально сохраняя базовый геймплей.

Внимай же, Гамлет

События шестых «Героев» происходят в мире Асхан лет за четыреста до приключений королевы Изабель, описанных в **Heroes of Might and Magic 5**. Король Асхана умирает, оставляя пятерых детей бороться за престол. Презрев дворцовые перевороты, все пятеро собирают армии из населяющих Асхан существ. Кто-то становится светлым рыцарем и ведет в бой лучников, латников и архангелов, кто-то устремляется к демонам, кто-то уходит к живым мертвецам и превращается в некроманта. Так Black Hole получает пять фракций — по одной на каждого наследника.

Пока известны только три играбельные расы — это, как вы уже поняли, Орден порядка (Замок), Инферно и Некрополис. Четвертая фракция, знакомая нам по прежним играм серии, будет представлена в ноябре (есть шанс, что на «ИгроМире»), а пятую, последнюю, Ubisoft продюсирует с нуля и покажет только в январе.

Одиночная кампания играется как и прежде — миссия за миссией, сценарий за сценарием, только проходить их можно в любой последовательности. Раньше, если помните, первые миссии всегда были за Орден порядка, затем за Инферно, потом за Некрополис — в итоге кампания за людей наполовину состояла из обучающих карт, а дальнейшее развитие сюжета с той или иной вероятностью можно было предугадать. Теперь кампании проходятся в любом порядке, а игрок, завершивший все пять, получает доступ к бонусному контенту.

У каждой нации будет свой, особенный стиль игры. Пытаясь объяснить журналистам, что именно это значит, разработчики приводят хрестоматийный пример — **StarCraft**: протоссы берут пси-способностями, терраны славятся технологиями, а зерги давят массой. В нашем случае все будет еще интереснее, ведь в «Героях» не три расы, а пять, к тому же есть магия. Более глубокая проработка каждой расы — это, кстати, одна из причин, по которой Ubisoft уменьшила количество фракций.

Деньги на стол

Испокон веков геймплей «Героев» делился на тактическую составляющую (сражения) и

Игровой интерфейс ближе всего к пятой части, но есть и интересные нововведения. Например, на карту приключений можно вытащить любую иконку — скажем, кнопку вызова инвентаря или древа умений.

Структурно бой очень похож на сражения третьих «Героев». Юниты ходят по очереди (каждый — раз за раунд), герой накладывает заклинания; во время своего хода можно обстоятельно изучить способности вражеской армии.

ЛИШНИЙ БИЛЕТИК

КАКУЮ ЕЩЕ СТАРУЮ ФРАКЦИЮ UBISOFT ОСТАВИТ В ИГРЕ

Классические, третьи «Герои» были феноменально успешны и живучи сразу по нескольким причинам. Одна из самых важных, но в то же время неочевидных — огромный бестиарий. Выбрав фракцию по душе, игрок начинал экспериментировать со строительством города, изучать умения героев, пробовать уникальные способности существ — и в результате мог лишь за счет грамотной тактики и знания расовых умений побеждать армии вдвое, втрое, а то и вчетверо сильнее своей. Единороги слепят, улучшенные титаны не имеют штрафа ближнего боя, драконы бьют по диагонали на две клетки сразу, энты опутывают противников корнями, черти и привидения высасывают ману, джинны накладывают случайное заклинание, грифоны отвечают на каждую атаку, гарпии возвращаются туда же, откуда прилетели... Все эти мелочи влияли не то что на ход отдельного сражения — на исход всей войны.

В шестых «Героях» знакомых нам рас всего четыре. Три из них уже анонсированы, и сейчас самый животрепещущий вопрос — какую еще старую фракцию сохранит Ubisoft. Известно, что в игре шесть типов земли: джунгли, лава, пустошь, подземелье, равнины летом, равнины осенью. На вопрос, будут ли земли привязаны к определенным фракциям, как раньше, разработчики отвечают уклончиво — мол, они подбирали земли не под фракции, а под сюжет. Как бы то ни было, мы знаем, что на равнине обоснуется Орден порядка, из лавы полезут демоны, а пустошь достанется некромантам — все как всегда.

Остаются три земли (джунгли, второй тип равнин и подземелье), три очень проработанных, старых фракции и всего один счастливый билет в релиз. Выбор нелегкий: поклонников достаточно и у Лесного союза, и у Лиги теней, и у Академии волшебства. Кому повезет? Мы ставим на Лесной союз.

1. Лесной союз (Оплот)

Вместе с Орденом порядка, Инферно и Некрополисом Лесной союз входит в классическую геройскую четверку замков. Его населяют кентавры, единороги, зеленые драконы, ожившие деревья энты и самые лучшие стрелки в игре — эльфийские лучники.

Это отлично сбалансированный «добрый» город: здесь всегда были и хорошие защитники (гномы, энты), и мощные бойцы дальнего боя, и сильные герои-маги.

2. Лига теней (Темница)

Пристанище темных эльфов и чернокнижников, подземная Лига теней — знаменитая, но непопулярная «злая» фракция. За этот замок сложно играть: у Лиги очень сильные солдаты и очень мощная магия, но прирост существ низок, а расход маны — велик.

Канонические юниты Лиги теней — гарпии, фурии, минотавры, мантикоры и, конечно, всем известные черные драконы, вторые по силе существа в игре.

3. Академия волшебства (Башня)

Академия волшебства — самая консервативная фракция серии: за десять лет ни развитие, ни тактика, ни бестиарий этого города почти не изменились. Из игры в игру Академию населяют хрестоматийные гремлины, горгульи, големы, маги, джинны и титаны.

Считается, в свою очередь, самым сложным «добрым» городом: существа и артефакты здесь очень дорогие, а на прокачку магии уходит много ресурсов.

Обратите внимание, что на этом скриншоте есть две неактивных кнопки — «Save replay» и «Restart»! Означает ли это, что бои — положим, хотя бы с компьютером — можно будет переиграть?

Незначительная, но все же интересная деталь: Black Hole перерисовала все иконки игры, даже самые очевидные. Всем привычные золотые монеты, например, превратились в золотые слитки. Зачем?

стратегическую (возведение замка). О сражениях мы поговорим чуть ниже, а пока займемся макроменеджментом.

Количество ресурсов сокращается с семи до четырех. Black Hole оставляет в игре три основных ресурса (золото, дерево, руду) и один редкий — кристаллизованную кровь дракона.

От серы, ртути и драгоценных камней отказались сразу по нескольким причинам. Во-первых, без них дизайнерам проще проектировать карту: не нужно расставлять по шесть шахт для каждого игрока, достаточно трех. Во-вторых, проще балансировать мультиплеерные карты: раньше для покупки существ седьмого уровня разным фракциям нужны были разные редкие ресурсы, а теперь — один и тот же. В-третьих, это подстегивает игроков к действию: раз редкий ресурс один и развиваться без него проблематично — значит придется быстрее открывать карту и постоянно отвоевывать шахты друг у друга. Наконец, короткая панель интерфейса смотрится аккуратнее, чем длинная, а сера со ртутью «не очень подходят Асхану по сеттингу».

Все пять причин иначе как притянутыми за уши не назовешь. Создать сбалансированную карту с семью ресурсами мог даже генератор случайных сценариев из третьих «Героев», а нехватка ртути или кристаллов лишь заставляла колбасой носиться по карте и собирать разбросанные по ней ресурсы. И это уже не говоря о том, что, лишив Башню драгоценных камней, а Инферно — серы, можно было надолго застопорить строительство замка и производство высокоуровневых существ... Словом, уменьшение количества ресурсов не выглядит таким правильным и интересным шагом, каким его расписывают разработчики.

Что касается самой драконьей крови, то это источник магии в Асхане — мире, созданном драконом. Кристаллизованная кровь добывается в рудниках, вокруг которых витают магические сине-голубые флюиды, со временем меняющие почву и растительность вокруг. В развитии разных фракций этот ресурс играет разную роль: какой-то расе нужно больше драконьей крови, чтобы построить продвинутые здания, какой-то — чтобы нанять сильных юнитов.

Причуды партизанской войны

Добыча ресурсов тоже происходит не так, как в предыдущих частях. Раньше вы просто посещали шахту героем — и рудник помечался вашим флажком и начинал приносить энное количество ресурсов каждый день. Если в принадлежавшую вам шахту наведывался вражеский герой, то флажок автоматически менялся, а ресурсы шли в казну противника. Так рудник мог переходить из рук в руки хоть семь раз в неделю, пока до него, наконец, не добирался достаточно сильный герой, способный разогнать лазутчиков и возобновить стабильную добычу ресурса. Впрочем, до этого доходило редко: шахт на карте всегда было много, и держаться за какую-то конкретную был смысл разве что из принципа.

Теперь редкий ресурс один, сражаться за него придется довольно ожесточенно. Чтобы избавить игроков от мелких склок у каждой шахты, разработчики придумали систему фортов.

Все (все!) рудники и шахты на карте находятся под защитой того или иного города или форта. Пока рудники бесхозны, их можно беспрепятственно прибирать к рукам. Но если кто-то уже

Пусть строка с иконками юнитов внизу экрана вас не смущает, это не панель инициативы. Это просто вспомогательная панель интерфейса, которая дает понять, кто за кем будет ходить.

Расовые способности в действии: на этом скриншоте вампир ударил паладина, нанес 158 единиц урона и восстановил себе 18 единиц здоровья. Правда, этого все равно не хватило, чтобы оживить убитых до этого вампиров.

МОЖЕШЬ УБИТЬ — УБЕЙ

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ИНФЕРНО

Демоны убивают безо всякого повода — просто потому, что хочется и хватает сил.

Военачальники Инферно специализируются на разрушительных заклинаниях, направленных на одну или сразу несколько групп юнитов: пламенеющих шарах, огненных стенах, стрелах, метеоритных дождях и т.п. Заклинания, насылаемые героем-демоном, могут поразить и его собственных существ, но если враг страдает больше, то это не имеет значения.

Главное расовое умение Инферно — призыв. Находясь на поле боя, герой Инферно может вызвать из ада сразу несколько групп демонов. После битвы они исчезнут, зато в сражении с ними можно не церемониться. Соответственно, и тактик игры за Инферно две. Первая — выжидательная: войска не двигаются с места, пока герой не обескровит противника разрушающими заклинаниями и не призовет из ада достаточно временных существ, которые возьмут на себя основной удар. Вторая — стандартная для Инферно тактика молниеносной войны: быстрые и сильные демоны в один-два хода достигают вражеской линии обороны и, поддерживаемые разрушительными заклинаниями героя, начинают бить, грызть, драть, рубить, кусать, стегать и царапать направо и налево.

Слабость демонов — в отсутствии поддерживающих заклинаний и дезорганизации. У недисциплинированных орд Инферно низкая мораль, и герой частенько теряет над ними контроль.

успел поднять над шахтой свой флажок, то единственный способ отвоевать ее — это захватить ближайший город или форт. Можно, конечно, просто поставить в шахту своего героя и банально красть ресурсы, но найдется ли у вас столько золота, чтобы накупить полководцев на все рудники оппонента?

С одной стороны, такая система вновь принуждает атаковать. Представьте: форты — это контрольные точки, которые переходят от одного игрока к другому в вечной битве за ресурсы. С другой стороны, это нововведение делает игру спокойнее и размереннее. Раньше безобидный герой, шатающийся по карте всего-то с феей или гномом, мог занять все рудники противника. Это не влияло на глобальный ход войны, но раздражало и заставляло отвлекаться — покупать нового героя, обегать им все рудники... Теперь же, имея надежный тыл и хорошо укомплектованные форты, можно отбегать от города сколь угодно далеко и быть уверенным, что зеленый полководец с армией из дюжины бесов не причинит вам ни малейшего вреда.

Рассчитывая подловить разработчиков, мы нарисовали им такую безрадостную картину. Вот представьте: есть карта для четырех игроков — с городами на севере, юге, западе и востоке. Игра идет что-то около месяца, все успели занять несколько рудников и фортов и купить средненькую армию — такую, чтобы можно было удаляться от замка и исследовать местность. И вот северный игрок бежит на территорию западного, а западный — на территорию южного. Раньше западный игрок, завидев в своих владениях северного, что есть мочи припустил бы назад: кому захочется лишиться рудников в самом начале, когда город еще толком не отстроен? А северный, пользуясь своей безнаказанностью, успел бы нахапать немножко ресурсов, сорвать вылазку западного игрока и сбежать огородами.

Что мы имеем теперь, когда в игре есть система фортов? Северный игрок ничем не может навредить западному: ему и город не занять (армия-то еще маленькая, башенные стрелки всех перебьют), и ресурсами особенно не поживиться — форты мешают. Неужели все, что остается при таком раскладе, — это копить армию и ждать хорошей драчки?

Оказывается, нет. Система фортов перестраивает геймплей гораздо серьезнее, чем кажется на первый взгляд, и придумали ее совсем не для того, чтобы банально ускорить или ужесточить игру.

Дело в том, что вблизи замков располагаются только лесопилки и рудные шахты. Золотые шахты и рудники драконьей крови, которые и приносят самые ценные ресурсы, всегда находятся под контролем форта. Форт удержать сложнее, чем город, следовательно, для защиты редких ресурсов нужна довольно сильная армия. Откуда ее взять? Конечно же, отобрать у основного полководца. А это уже напоминает старых добрых «Героев»! Либо мы собираем всю армию под началом одного персонажа и давим массой, либо распределяем юнитов по всем захваченным городам, уходим в оборону и ведем подобие партизанской войны. Только теперь на кону не один город, приносящий в день определенное количество золота, а целый форт, контролирующий добычу и золота, и кристаллов драконьей крови, и, может быть, леса и руды.

Но и это еще не все! В шестых «Героях» каждый следующий полководец дороже предыдущего, поэтому вариант «понаставить героев во все его шахты» исключается. Нужен еще один лазутчик? Приготовьтесь раскошелиться! Все-таки слова «Might and Magic» недаром стоят в названии игры на первом месте: когда дело доходит до героев, RPG-составляющая заявляет о себе во весь голос.

Кракен прямо по курсу!

Black Hole одновременно уменьшает общее число героев на карте и увеличивает вес каждого отдельного военачальника. Раньше в развитии героя присутствовал элемент случайности: например, могло получиться, что на сухопутной карте персонажу-друиду предлагали на выбор два навыка — чародейство и навигацию. Оба они совершенно бесполезны, но какой-то все же приходилось брать, занимая бесценную клеточку умения. В более поздних играх развитие героя можно было спланировать с помощью колеса умений, но элемент случайности все равно оставался и там. Black Hole постарается исключить его вовсе, сделав развитие героя предсказуемым (не *одинаковым* из карты в карту, а *планируемым*).

МЕРТВЫЕ ВРАГИ — ЛУЧШИЕ СОЮЗНИКИ

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА НЕКРОПОЛИС

Некроманты никуда не торопятся — зачем? Ведь все, что существует в мире, когда-нибудь закончит свой век — и вступит в серо-зеленые ряды живых мертвецов.

Как и полководцы Инферно, герои Некрополиса используют разрушительную магию, но другого толка. Демоны жаждут агонии, боли, крови, некромантам же чужды эмоции. Заклинания Некрополиса постепенно, раунд за раундом разрушают тела врагов, а когда они, наконец, умирают, колдун-некромант пополняет свою армию, поднимая трупы с поля брани. В магической книге прислужников смерти много ослабляющих заклинаний, чар, замедляющих регенерацию и запрещающих воскрешать солдат противника.

В отличие от большинства фракций, некроманты не стремятся нанести врагу наибольший урон — им достаточно просто перетерпеть противника. В сражении время играет некроманту на руку: солдаты его неторопливы и не очень сильны, но заклинания длятся долго, а чем больше трупов на поле, тем сильнее он становится. Кроме того, у живых мертвецов нет морали, поэтому их невозможно измотать и обратить в бегство: медленно, но верно серо-зеленые пальцы сомкнутся на горле соперника. А чем опытнее некромант, тем больше убитых врагов он сможет оживить и увести с собой после боя.

Сбить черного колдуна с толку может только очень быстрый герой с большой армией, которая уничтожает живых мертвецов быстрее, чем некромант призывает новых.

Первоначально разработчики хотели сделать древо умений, подобное Diablo, такое, где сразу видно, сколько очков нужно вложить в одну способность, чтобы получить доступ к следующей. Привлеченные к разработке фанаты этот вариант раскритиковали, и пока Black Hole держит финальный вариант системы умений в секрете. Известно только, что от окошек с несколькими случайными навыками на выбор разработчики отказались. Каждый новый уровень будет приносить герою очки умений, которые можно будет тратить на «общие способности», распределенные по «категориям умений», подобным **King's Bounty**. Кроме того, у разных классов и фракций будут разные специфические умения (впрочем, это не ново: то же чародейство, полезное только героям Некрополиса, есть в игре уже давно).

Отношения героя и юнитов устроены так же, как в третьей части. Перемещаться по карте в одиночку существа не могут; непосредственно в бою герой не участвует. Он, как и положено, стоит в сторонке и мечет во врагов молнии и огненные шары. К слову: говорить про магию разработчики пока отказываются вообще, известно только, что количество школ увеличилось до семи (Вода, Воздух, Земля, Огонь, Свет, Тьма и Первородная магия).

Инициатива в игре все-таки будет, но не в таком гипертрофированном виде, как в пятой части. Правильнее даже назвать ее моралью: она определяет, *в какой последовательности*, а не *сколько раз* за раунд ходят юниты.

Бои претерпели множество косметических изменений. Скажем, во время штурма нападающий может отправлять юнитов атаковать стены, а обороняющийся — сажать в башню своих собственных стрелков (если башня будет разрушена, все они погибнут). По мере сражения поле битвы будет меняться. Если вы воюете на болоте, то нижние клетки постепенно могут исчезнуть в трясине; если вы спрятали магов за поваленное дерево, не удивляйтесь, когда оппонент его передвинет или уничтожит.

Кроме того, теперь цели есть не только у сценария (перебить всех врагов, найти Слезу Асхи, сохранить определенный замок), но и у отдельного боя: продержаться столько-то раундов, не подпустить врага к такому-то объекту на поле, убить определенную группу существ.

На карте приключений появятся существа-боссы. На gamescom демонстрировали только огромную водяную змею, занимавшую сразу шестнадцать клеток, но это, вероятно, не самый большой босс в игре (между тем самый большой фракционный юнит по-прежнему занимает четыре клетки). Какие-то твари будут обозначаться на карте, какие-то — сидеть в засаде и нападать на пробегающих мимо героев. Впрочем, бояться, что вы налетите основным полководцем на гигантского синего кракена, не стоит. По словам разработчиков, внимательный игрок всегда сможет понять, что где-то рядом прячется босс: помогут таблички, хижины предсказателей и т.п.

Находка для шпиона

Меньше всего досталось карте приключений: вода, подземелье, порталы, строения — все главные действующие лица на месте. Создавая карту, дизайнеры Black Hole смотрят на нее под одним и тем же углом — это избавит игрока от сомнительного удовольствия разглядывать местность в поисках сундуков и артефактов. Возможность крутить камеру останется, но она будет всегда возвращаться в положение по умолчанию. Кстати, с игрой будет поставляться редактор карт — внимание! — тот же самый, что используют штатные сотрудники Black Hole, только с более понятным интерфейсом.

Уровень развития вражеского города можно будет определить, всего лишь пробежав мимо. Обнесен забором — отлично, значит, есть форт. Издалека видна башня — понятно, уже готова и цитадель. На карте приключений будут отображаться не только укрепления, но и количество и тип уникальных для каждой фракции зданий. Какую роль они будут играть, пока неясно, но известно, что в каждом городе число слотов под них ограниченно — игроку придется решать, что строить, а что нет. Можно предположить, например, что в Некрополисе нам предложат или Библиотеку, или Вуаль Тьмы, и нужно будет просчитать, что на этой карте важнее — дополнительные заклинания или спрятанный от чужих глаз город. Комбинируя разные

ВЕРОЙ И ПРАВДОЙ БЕРЕГИ СВОЙ ДОМ

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ОРДЕН ПОРЯДКА (ЗАМОК)

Со школьной скамьи рыцари Ордена порядка знают, что лучшая защита — это все-таки защита. Светлые полководцы славятся на весь Асхан умением заманить противника туда, где ему совсем неудобно принять бой, то есть под самые стены своих высоченных, отлично укрепленных замков.

Герои Ордена, самой дисциплинированной и справедливой фракции в игре, используют в основном лечащие, восстанавливающие, подбадривающие и уменьшающие урон заклинания, всякого рода благословения и молитвы. Расовое умение Замка — неуязвимость: на некоторое время отдельный отряд можно сделать совершенно невосприимчивым к урону и ослабляющим заклинаниям. Светлым рыцарям важна не просто победа, как Инферно, а победа с наименьшими потерями.

Тренировка армии обходится Ордену порядка очень дорого, однако и убить хорошо обученных и обмундированных рыцарей нелегко. На это и полагаются военачальники Замка: пока некроманты пытаются перетерпеть врага, светлые герои стараются его перелечить. Полководец Ордена порядка не ждет подкрепления, но способен быстро и эффективно исцелять свою армию. По большому счету, солдаты Замка — самые обыкновенные танки: у них здоровья целый воз, а уж если их время от времени подлечивать, то они способны остановить самого Ксеркса.

Недостаток армии порядка — прямое следствие ее достоинств: непреклонные в защите, в нападении светлые рыцари теряются.

уникальные здания, игрок будет развиваться нелинейно, и врагам будет непросто понять, какую стратегию он выбрал.

Однако самое смелое изменение Black Hole — это перестройка замка. Захватив чужой город, его можно конвертировать в замок своей фракции. Ожидается, что это потребует очень много времени и ресурсов, но только представьте, какие битвы будут разыгрываться под занавес XL-карты, на которой обычно расставлено несколько десятков городов!

Вся семья в сборе

Экран города вновь стал двухмерным. Решение неоднозначное: с одной стороны, возвращение к истокам, с другой — все наработки Nival коту под хвост. Как бы то ни было, экран *будет* — и это главное. А то после gamescom форумы просто взорвались: «Они убрали экран города!» Да нет же, просто к выставке его не успели доделать и заменили заглушкой.

Классический вид примет и городская армия: у каждой фракции семь типов юнитов, каждый можно усовершенствовать лишь единожды, альтернативных улучшений нет. Примерно 60% существ переедут в шестых «Героев» из прежних игр, а оставшиеся 40% Black Hole и Ubisoft придумают сами. Возьмем тот же Орден порядка: арбалетчики, паладины и архангелы на месте, остальные юниты — новые или переделанные. Фениксы, например, уже знакомы нам по предыдущим играм, но в шестых «Героях» они будут не красными, а голубыми — лунными.

Немного изменен баланс сил внутри каждого замка. Раньше было семь уровней юнитов, и к концу игры слабеньких гоблинов или чертей приходилось таскать с собой лишь для того, чтобы мораль не портить. Теперь солдаты делятся на категории: основные существа (3 юнита), элитные существа (3 юнита) и чемпионы (1 юнит). Юниты одной категории могут отличаться характеристиками (летающие, стреляющие, существа ближнего боя), но примерно равны по силе. Так Black Hole избавляет игрока от мороки с какими-нибудь немощными феями, которые дохли в начале битвы как мухи, и одновременно стимулирует его использовать способности всех семи типов существ в замке. Как мы уже знаем, у каждой фракции свой стиль игры, поэтому чем больше у вас в армии дружественных, дополняющих друг друга юнитов — тем лучше: не исключено, что основные существа смогут повышать силу юнитов-чемпионов и т.п.

Нанимать армию можно будет не только в городе, но и в генераторах на карте. Только теперь к этим генераторам не придется бегать: однажды захватив жилище существ, игрок сможет каждую неделю покупать дополнительных юнитов в любом принадлежащем ему замке и даже форте. Таким образом, нам больше не придется плодить «транспортных» героев и каждую новую неделю обегать ими все владения (это и имели в виду разработчики, когда говорили, что откажутся от караванов и цепочек из низкоуровневых героев).

■■■

Все эти сокращения и упрощения поначалу наводят на мысль, что Black Hole работает в большой спешке. Четыре ресурса, всего пять фракций, отказ от большого количества героев, форты для молниеносного захвата сразу нескольких рудников, перестройка замков — вывод просто вертится на языке: «Героев» делают казуальнее и проще. Развитие персонажа станет очевиднее, карты будут проходиться быстрее и заканчиваться грандиозными битвами с участием тысяч конвертированных юнитов. Исход сражения определит не мастерство игрока, а чья-то орда изумрудных драконов, ударивших первыми.

В Ubisoft на это отвечают, что им важнее качество, а не количество. Акцент делается на три вещи: разработчики хотят понизить порог входа, усилить RPG-элементы, переключить внимание игрока с микроменеджмента (ежедневные драчки за один конкретный рудник) на макроменеджмент (зоны влияния на карте приключений, контроль сразу нескольких рудников) и при этом не упустить из вида баланс.

В общем, пока «Герои» выглядят не очень каноническими, но делают их с любовью — и попробовать, что получается, уже очень хочется. ■

ЖАНР
ЛЕГЕНДАРНЫЙ ШУТЕР
ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
РАЗРАБОТЧИК
3D REALMS
GEARBOX SOFTWARE
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ DUKE NUKEM 3D
СЕРИЯ SERIOUS SAM
СЕРИЯ HALO
МУЛЬТИПЛЕЕР
БЕЗ ПОДРОБНОСТЕЙ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
ДАТА ВЫХОДА
«УЖЕ СКОРО»

DUKE NUKEM™ FOREVER

ВОССТАВШИЙ ИЗ ЗАДА

«ИГРОМАНИЯ» ВСЕ-ТАКИ НАДИРАЕТ ЗАДНИЦЫ И ЖУЕТ ЖВАЧКУ

ЧТО? DUKE. NUKEM. FOREVER.
ГДЕ? ЛОНДОН, В ГОСТЯХ У GEARBOX SOFTWARE.

Линар Феткулов

Стриптизерши, кажется, совсем не изменились со времен Duke Nukem 3D.

Обратите внимание — модель шотгана заметно прибавила в полигонах!

Держать в себе нет сил, скажем сразу. Там есть сцена, где Дюк месит кулаками *нечто*, напоминающее сразу две боксерские груши, завернутые в целлофановый пакет. Когда герой отходит на пару шагов, становится ясно, что «снаряд» не что иное, как исполинские яйца монстра-великана, целомудренно укрытые латексными плавками. Двери в облепленном биомассой инопланетном корабле тоже напоминают половые органы, только женские. Чтобы открылись, их надо пощекотать, причем не просто так, а со словами «у-тю-тю-тю»…

Duke Nukem must die?

Все, кто должен был упасть в обморок, уже упали, выронив прошлый номер, в новостном разделе которого появилась новость о чудесном воскрешении. Сегодня это уже ни для кого не секрет: **Duke Nukem Forever**, игра, о сроках разработки которой начали сочинять анекдоты еще десять лет назад, кажется, выходит на финишную прямую.

К авторам Duke Nukem Forever традиционно возникают неприятные вопросы. Десять лет назад вопрос был простой: «Когда?». Пять лет назад — «Почему, с позволения спросить, так долго?» (ответ на него см. во врезке). А сегодня он звучит так: «А кому вообще нужен Дюк?».

В 1996-м, кроме него, был только «Квейк». Сегодня есть **Modern Warfare**, **Crysis**, **BioShock** и **Halo**; главный наследник Дюка, **Serious Sam**, уже сам состарился и, похоже, умер, а на подходе — правнук, **Bulletstorm**. Неужели кто-то еще ждет ЕГО возвращения?

Оказывается, еще как ждет. Более того, с уверенностью можем сказать, что самый главный на свете, самый преданный фанат Дюка Нюкема был с нами в Лондоне. Это Рэнди Пичфорд, президент **Gearbox Software**.

«Представьте, вы едете по шоссе, а перед вами — классная спортивная тачка. Ее заносит в кювет, она разбивается… Что вы сделаете в таком случае? Остановитесь, попытаетесь помочь? Поедете дальше? Я сам не уверен, как бы поступил. А если вы точно знаете, что в аварии — ваши близкие, тогда что? А если знаете, что пострадали ваши близкие, а сами вы — доктор? А если пострадали близкие, а вы доктор и вы ехали за ними в машине скорой помощи, полной медицинского оборудования, лекарств и суперпрофессиональных хирургов? Примерно так я почувствовал себя, узнав, что 3D Realms закрылись», — честное слово, 2K вместо игр Пичфорда стоит попробовать продавать записи его лекций.

Проще говоря, Gearbox выкупили «Дюка» у умирающей **3D Realms** (благо Пичфорд сам принимал участие в разработке Duke Nukem 3D и он в прекрасных отношениях с Джорджем Бруссардом) и теперь доводят разработку до финала.

Ммм… так гораздо лучше…

Главный вывод, сделанный после презентации и прохождения двух уровней: «Это именно тот Дюк». У Gearbox огромный шутерный опыт, они запросто могли бы переделать игру с нуля, но вместо этого решили «сохранить оригинальное виденье».

«Оригинальное виденье» — это прежде всего оригинальный, похабный сюжетец. Дюк спас мир в 1996 году, а теперь почивает на лаврах. Он самый популярный и богатый человек на свете — у него свой отель, казино, а также квартира, являющая собой «верх гедонизма и нарциссизма». В ней Дюк развлекается, играя в самого себя на Xbox 360, пока его ублажают сразу две близняшки-стриптизерши. Беда подкрадывается с неожиданной стороны: подлые инопланетяне вместо открытой атаки втираются в доверие к президенту США и лишь потом переходят к интервенции. В центре сюжета — классическая дюкнюкемская трагедия о похищении женщин. Гнусные кабаны крадут земных красавиц, чтобы с их помощью расплодить свои армии, а наш герой должен вернуть девиц обратно на Землю.

Разработчики, по их собственному утверждению, с особым тщанием подходят к дизайну уровней.

А это — скриншот одного из ранних билдов игры, на предыдущей версии движка Unreal Engine.

Let's Rock!

Возможно, это прозвучит пугающе, но по механике DNF отчетливо напоминает **Halo**. Врагов немного, они сильные, и вам нужно постоянно бегать по полю боя, чтобы подобрать новый ствол. Дело в том, что Дюк может носить с собой всего лишь один (!) вид оружия, не считая золотого пистолета и верного ботинка правой ноги. Как признался нам Рэнди Пичфорд, это отнюдь не конъюнктурное решение — так задумали еще в 3D Realms. «Игроки не должны привязываться к какому-то конкретному стволу. К каждому монстру нужен свой подход и свой вид оружия».

Арсенал демо выдавит слезы умиления из любого, кто видел Duke 3D. Шотган, ракетница, многоствольный пулемет — все на месте и работает точь-в-точь как четырнадцать лет назад. Впервые за все эти годы мы вновь смогли пострелять из обожаемого «уменьшателя»: попавшие под его лучи антропоморфные кабаны скукоживались до размеров таракана. Не растопчите вовремя — они вырастут обратно.

Единственная новая пушка, показанная в Лондоне, — рейлган. Снайперскими выстрелами вы отсекаете монстрам конечности, а если попасть в голову, то она надуется и лопнет. Кроме того, Дюк всегда готов к ближнему бою: он бьет прикладом, кулаком, локтем и — да, конечно, бьет Могучим Ботинком (это официальное название его правой ноги).

Концептуально все это выглядит довольно беззубо, у игры пока сложно прощупать структуру перестрелок. Но благодаря артистическому мастерству Дюка каждый игровой эпизод превращается в театрализованное представление.

It's time to kick ass and chew bubble gum!

Открывается игра культовой сценой опорожнения мочевого пузыря, длится она минут пять (в оригинальной игре, если помните, вовремя помочившись, можно было поправить здоровье). Дюк постоянно сыплет сальными комментариями, орет и паясничает. Первая битва с боссом скопирована из Duke Nukem 3D — происходит она на футбольном поле. Расправившись с монстром, Дюк аккуратно извлекает его единственный громадный глаз, а потом с разбега забивает им гол. Сцена выдирания глаза оформлена как quick-time event, и вот тут у игры открывается второе дно.

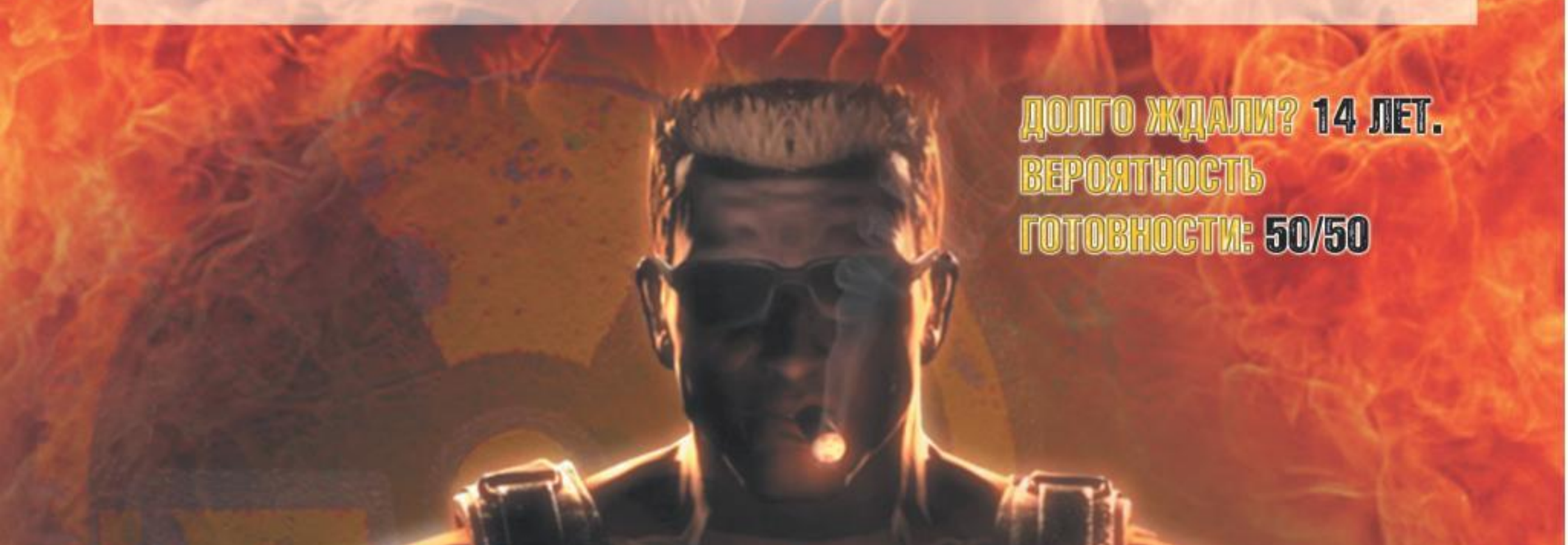
Еще оригинальный Duke Nukem предлагал невиданные интерактивные возможности (там, например, впервые в мировой истории можно было не только помочиться в писсуар, но и слить за собой). Здесь же открываются воистину необозримые просторы для идиотизма. К примеру, перед битвой с одноглазым боссом отряды SWAT, которые должны помогать Дюку, обсуждают план нападения. На белой доске маркерами нарисован босс, с отмеченными уязвимыми местами. Вы можете подойти к доске, стереть все, что там нарисовано, а потом сами (мышкой) изобразить новый план атаки. Вне зависимости от рисунка бойцы восхитятся стратегическим талантом Дюка.

Также в игре масса мастерски срежиссированных эпизодов от первого лица. Дюк падает, летит вверх тормашками, машет руками, выбивает ногой двери, пьет из фонтанчика — все это мы воспринимаем, ни на секунду не выпадая из действия. Демо закончилось тем, что героя сбили с ног прямым попаданием ракеты, выпущенной с инопланетного корабля. Он упал на спину, долго махал руками, чтобы удержать равновесие, но потом изловчился… и все-таки собрал ладонь в «фак», который и показал вражескому шатлу.

■■■

Послевкусие от демо осталось неоднозначное. Пока Дюк пребывал в анабиозе, его обошли стороной все современные шутерные достижения — это отчетливо сказывается на боевой механике. С другой стороны, старым маразматиком его точно не назовешь — престарелый герой сохранил великолепную физическую форму благодаря плотной скриптовой начинке и потрясающему вниманию к деталям. Как минимум нас ждет ностальгический боевик вроде «Неудержимых», над которым разрыдаются игроки-пенсионеры. Но есть шанс, что, когда «Дюк» выйдет, ему вовсе не потребуется слава предков — и даже новые поколения игроков проникнутся хулиганской харизмой героя. Когда он выйдет. Если выйдет.

P.S. На момент сдачи номера в печать компания 2K Games не успела предоставить нам ни одного скриншота из игры (оно и понятно, встреча с разработчиками состоялась всего за несколько часов до отправки журнала в типографию), поэтому редакция «Игромании» решила незаметно подменить их скриншотами из предыдущих игр. Потому что... It's time to kick ass and chew bubble gum! ■



ДОЛГО ЖДАЛИ? 14 ЛЕТ.
ВЕРОЯТНОСТЬ ГОТОВНОСТИ: 50/50

На знаменитом постере (декабрь 2008-го, движок Unreal) пришельцы из DNF (особенно Battlelord) подозрительно похожи на локустов из Gears of War. Очевидно, Бруссард как раз успел пройти обе серии франчайза Epic.

ПОЧЕМУ, $%^, ТАК ДОЛГО?

*О разработке **Duke Nukem Forever** было объявлено 28 апреля 1997 года. Официального дедлайна у игры не было, но создатели **Duke Nukem 3D** и основатели компании **3D Realms** Скотт Миллер и Джордж Бруссард предсказывали, что игра выйдет «в течение года». С тех пор мы просмотрели десятки скриншотов, набросков и роликов, пережили смену двух движков и трех издателей...*

*С трудом верится, что усилиями **Gearbox Software** DNF все-таки выйдет в 2011-м. К этому времени игра будет находиться в разработке без малого 14 лет.*

Как мы считаем, главной причиной бесконечных задержек... является финансовый успех Duke Nukem 3D. За 11 лет Миллер и Бруссард потратили на разработку игры порядка 20 млн долларов собственных денег.

Издателям DNF были оставлены лишь маркетинговые и дистрибьюторские права — фактически ни **GT Interactive** (издатель №1), ни **Infogrames** (издатель №2), ни **Take-Two Interactive** (издатель №3) не могли повлиять на процесс разработки. Зато девелоперы могли позволить себе и лицензирование движка **Quake 2** за 500 тыс. долларов, и строительство motion capture-лаборатории «для создания более реалистичных стриптизерш», и бесконечную охоту за последней версией движка **Unreal**, и срыв всех возможных дедлайнов.

Трудно сказать, когда НА САМОМ ДЕЛЕ началась разработка DNF. Ранее считалось, что в 1997 году, сразу после окончания работ над ниндзя-шутером **Shadow Warrior**. В конце концов, в августе в журнале PC Gamer уже были опубликованы первые скрины DNF на движке Q2...

Но в 2003-м на форумах Shacknews (***www.shacknews.com***) Бруссард признался, что разработка игры не стартовала до 1998 года. Движок Q2 3D Realms прислали только в январе, а первые программисты у проекта вообще появились лишь в 1999-м. В PC Gamer были посланы наспех сделанные на движке первого **Quake** фальшивые картинки — «что, наверное, было не очень-то красиво».

После откровений Бруссарда вызывает большие сомнения и первый ролик DNF, показанный на E3 в мае 1998-го (Дюк Нюкем расстреливал инопланетян, разъезжая на грузовике по Лас-Вегасу).

Уже на следующий день после E3 Бруссардом было принято решение о смене движка — по легенде, на движке Q2 у разработчиков никак не получалась реалистичная невадская пустыня. 15 июня 1998-го в официальном пресс-релизе было объявлено о переезде на Unreal Engine. От всех предыдущих игровых и графических наработок пришлось отказаться.

Сначала DNF должен был выглядеть как Quake, потом как Unreal, в ноябре 1998-го Бруссард увидел **Half-Life** и загорелся идеей сделать из DNF кинематографичный сюжетный шутер... К 2000 году игра представляла собой набор бессвязных демоверсий, а Бруссард решил срочно лицензировать движок **Unreal Tournament** для реализации многопользовательских сражений.

В декабре компания Infogrames выкупила GT Interactive и сумела продать права на DNF издателю **Gathering of Developers** и его родительской компании Take-Two (в позднейших судебных документах сделка оценивалась в 12 млн долларов).

Бруссард и Миллер продолжали спокойно разрабатывать DNF на собственные средства. В 2006 году отчаявшийся издатель Take-Two предложил разработчикам бонус в 500 тыс. долларов, если игра будет закончена к 31 декабря...

Финал истории мы все хорошо помним. В 2008 году у 3D Realms наконец-то закончились деньги. Разработчикам пришлось обратиться к Take-Two: просили 6 млн, издатель предложил 2,5 млн. Бруссард гордо отказался — в мае 2009-го он приостановил разработку игры и распустил всех сотрудников, а Take-Two подала на 3D Realms в суд за срыв разработки. Дело было негласно улажено только в июне 2010-го.

DNF оказался первым (а после выхода **Prey** — единственным в мире) высокобюджетным FPS, делавшимся по законам небольшого инди-проекта. «У нас в банке столько денег, что мы можем разрабатывать DNF еще лет пять!» — хвастался Бруссард в 2003 году. Разумеется, средства кончились в тот самый момент, когда игра была почти закончена и должна была вот-вот уйти на «золото».

Настоящий Duke Nukem Forever сделают крепкие профессионалы без избытка ресурсов и творческих амбиций. А что касается предыдущих 13 лет... ну, их можно счесть самой затянувшейся в мире рекламной акцией.

13 — ЭТО СРОК

ОФИЦИАЛЬНО О РАЗРАБОТКЕ DUKE NUKEM FOREVER БЫЛО ОБЪЯВЛЕНО В СЕРЕДИНЕ 1997 ГОДА: ПОЗДНЕЕ СКОТТ МИЛЛЕР БУДЕТ УВЕРЯТЬ, ЧТО ИГРОЙ ЗАНИМАЛИСЬ ЕЩЕ С 1996-ГО, А ДЖОРДЖ БРУССАРД — ЧТО К РАБОТАМ НЕ ПРИСТУПАЛИ ДО 1998-ГО. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ИМЕННО 1997-Й — ГОД ПЕРВЫХ СКРИНШОТОВ, ПЕРВОГО ПРЕСС-РЕЛИЗА И ПЕРВЫХ ОБЕЩАНИЙ. С ТЕХ ПОР ПРОШЛО 13 ЛЕТ... ДАВАЙТЕ ВЗГЛЯНЕМ НА ЭТУ ЦИФРУ В КОНТЕКСТЕ МИРОВОЙ ИСТОРИИ.

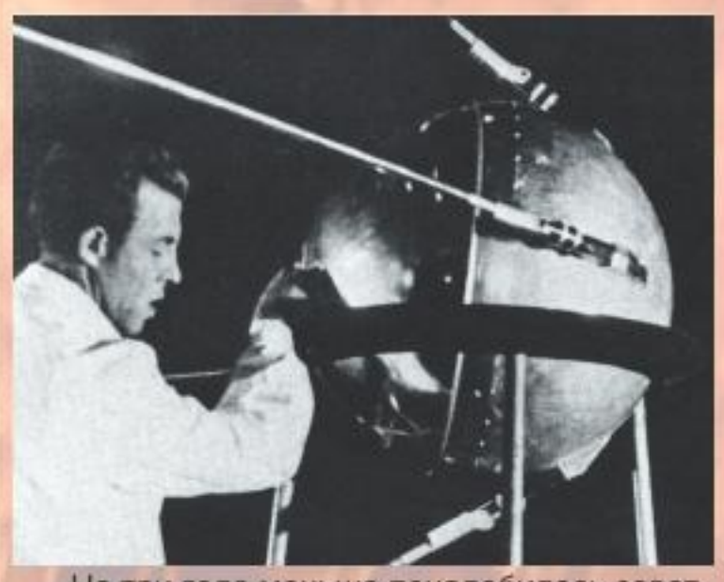
ЧТО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ ЗА 13 ЛЕТ

13 лет, 10 месяцев и 19 дней просуществовал «сухой закон» в Соединенных Штатах Америки (с 16 января 1920 года по 5 декабря 1933 года).

13 лет (с 336 года до н.э. по 323 год до н.э.) царствовал Александр Македонский — и успел завоевать Среднюю Азию, Сирию, Египет и Персию.

13 лет продолжалась война между Польским королевством и Тевтонским орденом (1454-1466), война между Габсбургской монархией и Османской империей (1591-1604) и Русско-польская война 1654-1776 гг.

ЧЕГО МОЖНО ДОБИТЬСЯ ЗА 13 ЛЕТ



На три года меньше понадобилось советским ракетным конструкторам, чтобы пройти путь от ракеты Р-1 до первого искусственного спутника Земли.

На пять лет меньше ушло у Альберта Эйнштейна на создание общей теории относительности.

На два года меньше потребовалось бедным слоям египетского населения под предводительством французского инженера Фердинанда де Лессепса, чтобы вручную выкопать Суэцкий канал.

ЧТО ПРОИЗОШЛО В МИРЕ ЗА ЭТИ 13 ЛЕТ

Успели закрыться игровые компании Broderbund Software (1980-2003), Origin Systems (1983-2004), New World Computing (1984-2003), Acclaim Entertainment (1987-2004), Looking Glass Studios (1990-2000), Westwood Studios (1985-2003), Digital Anvil (1996-2001), Gathering of Developers (1998-2004), Ion Storm (2001-2005), Clover Studio (2004-2007) и 3D Realms (1987-2009).

Успели начаться и закончиться (или были несправедливо отменены) сериалы «Баффи — истребительница вампиров» (1997-2000), «Ангел» (1999-2004), «Светлячок» (2002), «Клан Сопрано» (1999-2007), «Дедвуд» (2004-2006), «Звездный путь: Энтерпрайз» (2001-2005), «Прослушка» (2002-2008), «24 часа» (2001-2010), «Побег из тюрьмы» (2005-2009) и Lost (2004-2010).

ИГРОМАНИЯ

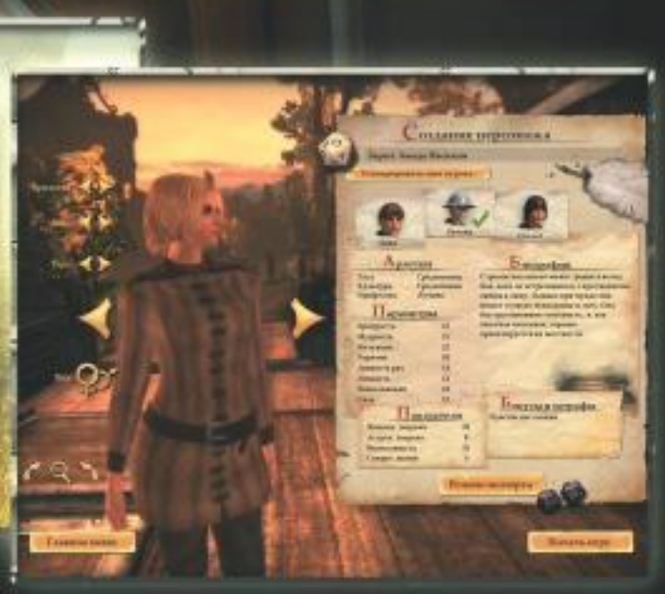
С сентября 1997 года существует журнал «Игромания» — и не собирается закрываться.

РЕКЛАМА

The Dark Eye

DRAKENSANG
РЕКА ВРЕМЕНИ

Включает дополнение «Секрет Филеассона»



СКОРО В ПРОДАЖЕ!

www.snowball.ru/drakensang

Drakensang - The River of Time © 2010 dtp entertainment AG. All rights reserved. Created and developed by Radon Labs GmbH. The Dark Eye is published under the license of Chromatix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy GbR. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. «Drakensang. Река времени» © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

Красный руководитель

ждет твоего подвига, солдат

Линар Феткулов

«Игромания» вступает в ряды Корейской народной армии

ЧТО? Homefront, шутер о том, как Северная Корея оккупировала США.

ГДЕ? Лондон, тридцатый этаж небоскреба «Парамаунт», два часа наедине с игрой.

Самая потрясающая часть демонстрации **Homefront** случилась через две минуты после ее начала. Вы наверняка уже видели рекламный ролик игры: там перепуганная «Хилари Клинтон» о чем-то кудахчет с трибуны, а в ответ ей, с лицом самурая, решившегося на харакири, выкрикивает лозунги новый северокорейский лидер. Хроника событий: в Северной Корее — мобилизация, Ким Чен Ир называет своим преемником младшего сына, через несколько лет тот провозглашает еще более резкую политику в отношении Запада, ставит под ружье все население страны, дальше — война.

Пока этот бред бурлил на экране плазменной панели, взгляды журналистов то и дело соскальзывали на скромную газетку, которая валялась под телевизором. Написано в ней было примерно то же самое: Ким Чен Ир включил в состав ЦК партии своего младшего сына, Ким Чен Ына (а не его старшего слабохарактерного брата). Тонкость в том, что газета — самая настоящая, а новость в ней — правда.

Как только ролик закончился, к журналистам вышел представитель **THQ** и вместо привычного приветствия провозгласил: «Вы все видели сегодняшнюю Independent. Мы давно сказали, что Ким выберет себе нового наследника. Так и будет!»

В ближайшем будущем…

Любители игр, конечно, всякое повидали, но подобной дикости не было уже давно. Homefront, новый «реалистичный» шутер от первого лица, повествует о войне между Северной Кореей и США. На полях сражений мы уже не раз сталкивались с сынами Ким Ир Сена — взять хотя бы **Crysis**. Там, правда, были еще и инопланетяне (чье нападение на Соединенные Штаты выглядит все-таки более правдоподобным). В Homefront инопланетян нет, зато есть команда военных консультантов, которые с вопиющей наглостью

Северная Корея захватила США? Это даже не смешно.

Чей это танк — корейский или американский, сразу и не поймешь.

убеждают прессу в том, что подобный конфликт возможен.

В мире бушует энергетический кризис. США истощены, Корея же, напротив, набирает мощь. Сфокусировавшись на тяжелой промышленности и завязав плотные экономические отношения со странами Тихоокеанского бассейна, она становится сильным, независимым государством. К 2025 году КНДР аннексируют Южную Корею, а затем Японию и Китай. Форсированно высасывая экономические ресурсы из подвластных ей государств, Корея готовится к атаке на Соединенные Штаты.

Как обходятся США с враждебными восточными государствами, всем известно с 1945 года, на примерах Хиросимы и Нагасаки. Почему же крошечная Северная Корея не оказалась испепеленной в атомном пожаре после первого же намека на агрессию?

Дело в том, что при помощи спутника корейцы наносят массированный электромагнитный удар, выводящий из строя оборудование на всей территории США, и лишь потом начинают вторжение. В считанные часы им удается сломить оборону противника. Добро пожаловать в США, оккупированные Корейской народной армией!

Безумный сеттинг на сегодняшний день кажется главным козырем в активе Homefront. Сценарий будто написан пьяным Томом Клэнси, но вместо буйного помешательства разработчики ухитряются разыграть на таком материале тихую меланхолию.

Ключевая задача — показать не ужасы корейской оккупации, а общий упадок страны. Кризис сожрал США изнутри еще до вторжения, а «нашествие варваров» стало лишь закономерным итогом давно начавшегося распада.

Именно поэтому вместо яростных freedom fighters тут бродят хмурые бородатые ветераны, что-то бубнящие о психических травмах, а жалкие остатки сопротивления ютятся на заброшенных парковках. Упомянутый EMP-взрыв надломил все системы жизнеобеспечения, потому повстанцы строят ветряные электрогенераторы, сеют злаковые и доят коз.

Корейская поделка

Именно в таких декорациях Kaos Studios предлагают нам свой вариант **Call of Duty**, но на лондонском мероприятии речь шла совсем о другом — там показывали мультиплеер, и если сингл похож на главный боевик **Infinity Ward**, то многопользовательский режим — это, конечно, **Battlefield**.

Тут важно отметить, почему вообще издатель тратит столько сил на демонстрацию мультиплеера. Дело в том, что Kaos Studios в недавнем прошлом специализировались строго на разработке многопользовательских снарядов; их последний проект — **Frontlines: Fuel of War**. По их же заверениям, в Homefront упор сделан на сингл, но было бы глупо не использовать свой богатый опыт и наработки прошлого проекта для создания новой игры.

Издалека Homefront можно запросто принять за **Battlefield: Bad Company 2**. Бойцы разделены на классы (снайпер, легкий автомат, тяжелый пулемет, ракетомет), ключевую роль в боях играет техника. Танк смертоносен для легкой пехоты, вертолет уничтожает танки, но сам является легкой мишенью для самонаводящихся ракет; ракетчикам нечего противопоставить пулеметному огню, а неповоротливого пулеметчика могут запросто убить легкие пехотинцы… Знакомые расклады! К тому же налицо портретное сходство с хитом от **DICE** — те же осенние пейзажи, тот же самый интерфейс и все те же стекляшки коллиматорных прицелов. Отличаются игры разве что палитрой (в Homefront она сочнее) и системой разрушений (в Homefront ее нет).

Всегда в игре

Лишь проведя за игрой два часа, мы смогли понять, в чем прелесть Homefront. Во время презентации представитель THQ обронил фразу, что игроки должны находиться в центре событий максимально долгое вре-

Великий руководитель

КНДР: СТРАНА СБЫВШЕГОСЯ ОРУЭЛЛА

Внешне Северная Корея напоминает СССР начала 50-х годов: культ вождя, промывка мозгов, милитаризация и запредельная нищета под сопровождение лозунга «Жить стало лучше, жить стало веселей». На самом же деле КНДР — это особенное, герметически запечатанное в себе государство, художественное описание которого можно найти в романе Джорджа Оруэлла «1984».

О стране

В 1905-м Корею колонизировала Япония. После поражения Японии во Второй мировой войне союзники разделили Корею на две оккупационные зоны — советскую (к северу от 38-й параллели) и американскую (к югу от нее). Как государство КНДР образовалось в 1948 году, а уже в 1950-м вспыхнула страшная корейская война, закончившаяся перемирием 1953 года, по которому прекращались все военные действия на полуострове, а между Южной и Северной Кореей создавалась 4-километровая демилитаризованная зона. Экономически КНДР — страна бедная, но гордая. С 70-х годов ей становится все хуже, но главное, чем она занимается, — это наращивание военной мощи. В 2009-м уже второй раз было опробовано ядерное оружие; треть населения — военные. При этом в КНДР жуткие проблемы с электричеством и едой (в 90-е по стране ударил голод, умерло около 3 млн человек, почти 10% населения) и последние годы страна выживает за счет продовольственной помощи.

О диктаторе-солнце, его сыне и идеях чучхе

Суть идей чучхе — человек сам хозяин своей жизни и ему никто не нужен, кроме любимого вождя. Поэтому в КНДР запредельный культ личности «Великого Вождя» Ким Ир Сена, придумавшего эти идеи, а также его сына «Великого руководителя» (до смерти отца в 1994-м руководитель именовался «любимым») Ким Чен Ира. Все сферы подчинены их восхвалению. Так, биографию и труды Ким Ир Сена и Ким Чен Ира начинают учить еще в детском саду. Потом зубрят в школе (наизусть), потом в институте. Каждый день перед началом и в конце работы проводятся двухчасовые партсобрания, где размышляют о мудрости вождя. В каждом доме висят их портреты, которые ежедневно протирают тряпочкой. Все статьи, даже научные, должны начинаться с их цитат. С 1997 года ведется новое летоисчисление — со дня рождения «Великого Вождя», 1912 года. Все жители КНДР обязаны носить (и носят) значок с улыбающимся Ким Ир Сеном.

О запретах

В КНДР запрещено все, что не разрешено. Интернет был, но в 2007 году закрыт. Мобильная связь появилась недавно, но звонить можно только в пределах страны. Книги иностранных авторов практически все запрещены. Разрешены только труды Ким Чен Ира, Ким Ир Сена, а также справочная и учебная литература. Телевизор показывает три государственных канала. Радиоприемники настроены только на официальные станции (можно, конечно, пересобрать, но это риск загреметь в тюрьму). Полноценно кушать тоже запрещено — вся еда выдается по карточкам, в Пхеньяне это обычно рис и кимчхи (по праздникам мясо и два яйца), а в провинциях — жуткий голод.

О пропаганде

Пропаганда в КНДР везде. В каждом городе стоят огромные памятники Ким Ир Сену. На стенах растянуты многометровые сюжеты из жизни «Великого Вождя», его жены и «Великого руководителя». Портреты обоих Кимов висят на жилых домах, перед входами в магазины, даже в вагонах метро. Любая вещь, на которой посидел Ким Ир Сен (скамейка или камень), заключена в стеклянный прямоугольник и бережно охраняется. С самого утра по городу ездят машины, выкрикивающие лозунги типа «Живем, не завидуя никому на свете». При этом, например, в КНДР далеко не все парни и девушки знают, что такое презервативы.

О туризме

Попасть в Северную Корею сложно. Но даже успешно приземлившемуся в аэропорту Пхеньяна, просто прогуляться по улицам иностранцу не дадут. Власти КНДР страшно боятся показаться в гла-

зах мирового сообщества отсталой страной и поэтому держат туристов на коротком поводке. Все, что можно: прокатиться по центру столицы, полюбоваться хмурыми коробками домов, сходить в мавзолей, подняться на монумент идеям чучхе. Пообщаться с местными жителями нельзя. Сходить в обычный продуктовый магазин тоже. Если попытаться прорваться — остановит военный. Пожаловаться по мобильному, кстати, тоже не выйдет — их отбирают еще в аэропорту.

Об обыкновенном чучхизме

«3 бойца Корейской народной армии уничтожили 30 американских солдат. Сколько солдат уничтожил каждый из них?» — как вам такая задачка из учебника математики для малышей? Вся идеология КНДР строится на ненависти к Америке и Южной Корее. Если кто оступился — того (а иногда и его жену, детей, родственников) отсылают в концлагеря, которых на территории КНДР немало. Один из самых крупных, площадью 50 на 40 километров, называется «№ 22», там прямо сейчас находится около 50 тыс. человек. Убивают в таком лагере за малейшую провинность, даже за попытку поймать и съесть мышь (питаться там, понятно, нечем). Не так давно заголовки газет облетела новость, что в такой лагерь собираются сослать тренера футбольной команды КНДР, провально выступившей на чемпионате мира 2010. Но поднялась шумиха, и бедняга спасся. Кажется.

Александр Чепелев

КНДР С КУПЮРАМИ И БЕЗ

Если вас заинтересовала тема Северной Кореи, советуем ознакомиться со следующими произведениями

«Народная армия, которая сотрясает небеса и землю. Пой со мной: жалкие американские стоят на коленях, они молят о пощаде...» — разучивает северокорейская мама с дочкой патриотическую песню по дороге в детский сад. «Отлично, Чхве, ты перевыполняешь норму!» — «А как твои показатели?» — стоя у картины с производственными данными, толкуют о своем, о женском, две работницы текстильной фабрики. Документальный фильм 2004 года «Северная Корея: День из жизни» нидерландского режиссера Питера Флюри, заснявшего рабочий день северокорейской семьи, — лучшее киносвидетельство о промывке мозгов режима КНДР, хотя по форме фильм явно пропагандистский. Другой подробный, но ангажированный фильм о Северной Корее, обстоятельно рассказывающий о жизни в стране, — русский четырехсерийный «Полет навстречу солнцу». Также советуем обратить внимание на расследование от National Geographic «Северная Корея: Взгляд изнутри», запечатлевшее массовый психоз по вождю.

На сайте востоковеда Андрея Ланькова okoree.by.ru, посвященном как Северной Корее, так и Южной, можно прочесть интереснейшие статьи об истории страны, методах пропаганды и будничной жизни корейцев. Особенно примечательна книга «Северная Корея: Вчера и сегодня». Также советуем ознакомиться с фотоотчетом о поездке в КНДР дизайнера Артемия Лебедева (tema.ru/travel/north-korea-1). Иронично и без купюр он рассказывает (и показывает) то,

что туристам запрещено снимать. Другой интересный взгляд — недавний рассказ о поездке на Международный кинофестиваль в КНДР (да, оказывается, есть и такой) Сэма Клебанова, опубликованный на сайте журнала «Сноб» (www.snob.ru/profile/blog/5235/24605).

КРАСНЫЙ УГОЛОК КИНОРЕЦЕНЗИЙ

Какие фильмы снимают в Северной Корее

Судьба Кым Хи и Ын Хи
Год выпуска: 1975

О, бедные южане! В 1945 году родились две девочки-близнеца. Они рано осиротели, и волею судеб одна попала в цветущую Северную Корею, а другая — в грязную Южную. Судьба сестры, живущей в стране Любимого Руководителя, сложилась прекрасно: она пела и танцевала в ансамбле чучхейской музыки, жила в красивой квартире, цветочно одевалась. Ее же сестра погрязла в разврате, ходила в рванье, пела похабные джазовые песни и стала инвалидом.

Колокольчик
Год выпуска: 1987

Ласковый, ласковый «Колокольчик»! Фильм о храброй девушке с богатой душой и ее неверном мужчине, бросившем любимую ради жизни в городе и жестоко в этом раскаявшемся. Прекрасная же девушка с помощью жителей села Пекке превратила глухой горный район в рай, стала деревенским председателем и пала героической смертью, спасая племенную овцу от наводнения!

Цветочница
Год выпуска: 1972

О, бессмертная революционная опера «Цветочница», сколько великих мыслей вложил в тебя наш Вечный президент Ким Ир Сен, когда писал! Бедная крестьянка в жестокие годы антияпонской войны каждый день собирала цветы. У нее слепая сестра, умер отец, больная мать, в доме голод, ее обижают слуги, а жестокая жена домовладельца шлет на верную смерть! Но — радость! — возвращается ее брат, вступивший в Революционную армию! И раскулачивает врагов народа!

«Массовые бои с участием техники» — так характеризуют разработчики свой мультиплеер.

Мгновенный респаун прямо в кабину вертолета ощутимо взвинчивает темп схваток, мы проверили.

мя. «Все время в эпицентре» — вот главный девиз Homefront.

Взять хотя бы новый режим игры, ground control. По сути это типичный захват контрольных точек с последующим удержанием. Нюанс в том, что точки можно занимать в произвольной последовательности. Допустим, за пункт A уже разгорается битва — зачем вам делить чужой успех, когда проще втихаря убежать на B или C и захватить их в одиночку! При таком раскладе ни один игрок не будет чувствовать себя не у дел.

Еще ярче новую мантру иллюстрирует отношение с бронетехникой. Она здесь является своеобразной «контрольной точкой»: на поле боя игроки могут появляться сразу в технике. Прямо во время респауна вы выбираете, к кому бы «подселиться»; любой вертолет, джип или танк, занятый дружественным игроком, может служить точкой респауна. Более того, в Homefront не нужно ждать, когда возродится, скажем, сбитый вертолет. Набрав в бою специальные очки действия, вы сможете заказать его напрямую, и новенький «Апач» буквально упадет к вашим ногам, готовый к взлету.

Наконец, боевые дроны — визитная карточка **Kaos Studios** — идеально вписываются в эту концепцию. Беспилотные вертолеты и управляемые турели были, если помните, еще в Frontlines. Здесь они выполняют те же функции. Например, шкодливый вертолетик может втихаря пометить солдат противника, сделав их красными маркерами на вашей мини-карте, а пулемет на колесах — попросту въехать в тыл к врагу и всех там перестрелять. Управляются они дистанционно: вы запускаете дрон, а потом ведете его как обычную технику. Если его собьют, вы тут же вернетесь в игру, потому можно ничего не бояться. Выражаясь языком платформеров, дрон — это ваша вторая жизнь.

Таким образом, все силы Kaos сейчас направлены на то, чтобы игроки ни на секунду не выпадали из игрового процесса. Не хотите лезть в пекло — займите свободную точку; надоело ждать респауна танка — закажите собственный танк; боитесь сразу погибнуть — используйте дрон.

PC-игроки всегда смогут создавать выделенные серверы — без каких-либо ограничений.

■■■

Единственное, что нас слегка огорчило в мультиплеере, — это сеттинг. Между войсками США и КНДР разница абсолютно неочевидна — только у корейцев форма грязнее да на борту танка нарисована красная звезда. Почему никто не кричит «За Великого руководителя!»? Где модифицированные АК-47? Мы в таких случаях обычно говорим, что у игры расстройство личности и она не может определиться со своим настроем. Но у Homefront такой проблемы нет: есть сингл, и там все в порядке и настроением, и с национальным колоритом. Почему же мультиплееру не передался задор «старшего брата»? Впрочем, превью-версия была очень ранней: надеемся, отшлифовав баланс, разработчики не забудут про Хилари Клинтон и страницу газеты, которая так шокировала прессу. ■

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8" TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ
Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ
Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ
Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU

Денис Мурин

ЖАНР Стратегия

APOX

BlueGiant объясняют, как должна выглядеть стратегия в постапокалипсисе

Среди постапокалиптических боевиков реалистичные игры — редкость. Серьезная постапокалиптическая стратегия вообще случай беспрецедентный. Разработчики **BlueGiant** из Дели готовят как раз такую игру. Мы связались с ними, чтобы узнать первые подробности об их дебютном проекте **APOX**.

APOX — это прежде всего RTS, которая пытается избавиться ото всех игровых условностей. Например, в ней боевая техника не делится на свою или чужую. Просто есть машины — полицейские, гоночные, джипы, самосвалы. По умолчанию это просто груды железа, которые не подчиняются никому. Чтобы завладеть боевой единицей, в нее, как и в жизни, надо забраться — посадить водителя, а лучше еще и пару стрелков.

И так во всем. Здания, транспорт и артиллерийские установки необходимо держать под контролем. Если личный состав объекта убьют, то враг сможет тут же захватить орудия или машины и направить их против ваших же войск.

По словам директора **BlueGiant** Винни Редди, в мире APOX, как и в знаменитой кинотрилогии «Безумный Макс», главными ресурсами считаются топливо и патроны. Драматических сцен обороны бензовозов мы не увидим, зато вместо них вам предлагается заняться… логистикой. То есть вы можете набрать себе хоть целую дивизию тяжелой техники, но когда у машин закончится топливо, а у солдат — патроны, даже дохлые, но грамотно снабжаемые ополченцы с автоматами разобьют их в пух и прах. В игре очень важно удерживать склады боеприпасов и заправочные станции. От последних, к слову, можно даже проводить трубопроводы, чтобы вашим солдатам не приходилось долго бегать с канистрами.

Хотя разработчики утверждают, что управлять в игре придется маленькими отрядами, на скриншотах обычно красуются целые армии.

Еще одна особенность APOX — микроменеджмент войск. Никаких орд в духе **StarCraft 2** — только маленькие отряды по 5-12 солдат и машин. Зато каждый боец может не только стрелять куда покажут, но и выполнять комплексные приказы: скажем, местным юнитам ничего не стоит сначала подобрать нужное оружие, потом занять пустующее здание и открыть огонь из окон по ногам противника и по колесам вражеской техники (да, в игре можно выбирать, по какой части тела или кузова нужно стрелять). Раненых врагов можно брать в плен и использовать как бесплатную рабочую силу — или допрашивать, чтобы выведать расположение их основных войск.

Когда язык раскололся и выдал дислокацию, самое время отправить на разведку снайперов. Именно этот род войск BlueGiant Interactive прорабатывают наиболее детально. Снайперы способны малыми силами решить исход очень серьезных сражений. Они могут убивать водителей машин и (почти с той же эффективностью, что и огнеметчики) зачищать здания. Или представьте вот какую ситуацию. У противника есть огромное орудие, которое из вражеских тылов ведет огонь по вашему авангарду, срывая атаку за атакой. Вы посылаете маленький отряд снайперов-невидимок, которые... нет, не уничтожают пушку, а всего лишь убивают ее гарнизон. Пока еще враг поймет, в чем дело, пришлет подкрепление, наведется на цель... За это время можно успеть провести не одну атаку.

Главное «противоядие» от снайперов — дымовые шашки, которые закрывают им обзор и позволяют беспрепятственно подбираться к ним на расстояние выстрела. Как и в **World in Conflict**, масштаб и ощущение настоящей войны тут достигается при помощи большего числа игроков, а не их войск (в мультиплеере участвует до 32 человек).

■ ■ ■

APOX — самая «умная» постапокалиптическая стратегия, какую нам только доводилось видеть. Игра заставляет нас прокладывать нефтепроводы, держать оборону вокруг складов с патронами и вообще всячески думать именно о *стратегии*, а не о массовом производстве танков и пресловутом билд-ордере. Сейчас это такая же редкость, как нефть и патроны — в постапокалиптическом мире. ■

APOX, наверное, первая стратегия, в которой можно и, главное, нужно приказывать солдатам стрелять автомобилям по покрышкам.

Издатель
Не известен

Разработчик
BlueGiant Interactive

Похожесть
- World in Conflict
- Серия Command & Conquer
- Серия «В тылу врага»

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PC

Сайт игры
www.apoxgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2011 год

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Серьезная стратегия со сценами «обороны до последнего патрона» и войной за бензоколонки в стиле «Безумного Макса».

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

NEVERWINTER

Благородная ролевая игра, презрительно фыркнув, все-таки выходит в онлайн

ЖАНР Онлайновая стратегия

- **Издатель**: Atari
- **Разработчик**: Cryptic Studios
- **Похожесть**: Star Wars: The Old Republic; Серия Neverwinter Nights
- **Мультиплеер**: Интернет; Локальная сеть
- **Платформа**: PC

ДАТА ВЫХОДА
Конец 2011 год

Если бы пару месяцев назад поклоннику **Neverwinter Nights** сказали, что следующая игра серии станет онлайновой, а делать ее будут авторы MMORPG **City of Heroes** и **Star Track Online**, то он бы счел вестника троллем седьмого уровня и порубил бы его на шмотки и опыт. Однако тревога, кажется, оказалась ложной: сотрудники **Cryptic Studios** собираются выпустить в конце 2011 года не очередную MMORPG со множеством однотипных квестов и минимальными зачатками сюжета, а кооперативную ролевую игру, которую можно пройти как в одиночку, так и в компании с друзьями.

Сами авторы критически оценивают свой прошлый опыт. Они научились быстро делать онлайновые игры, но столь же быстро поняли — скорость и количество вредят качеству. Решив в корне изменить подход, они начали прорабатывать идею кооперативной RPG, делающей ставку на генерируемый пользователями контент.

Но такая игра уже есть, и называется она… **Neverwinter Nights**. Там давно уже можно создавать собственные приключения в редакторе **Aurora Toolset** и проходить их с друзьями. Другой вопрос, что серия устарела технологически, использует старые правила AD&D и слишком сложный для простых игроков редактор. А тут как раз Atari крепко задумалась, что ей дальше делать с Neverwinter Nights…

Соответственно, **Neverwinter** в целом сохранит структуру, механику и идеологию предыдущих игр серии. Это будет все та же эпическая компьютерная RPG с сюжетом и многочисленными побочными квестами. При написании истории, текстов и заданий авторы будут ориентироваться не на корейские MMORPG, и даже не на **World of Warcraft**, а на **Dragon Age** и **Oblivion**, и это уже о многом говорит… Известно, что сюжет пишет Роберт Сальваторе, он будет основан на книжной трилогии писателя и развернется спустя 100 лет после событий, описанных в предыдущей редакции правил. Город Невинтер погиб — и все очень, очень плохо…

Никуда не денутся и фирменная ролевая система, генерация персонажа и выбор класса. Просто деталей и объемов во всем этом будет чуть меньше, а ясности чуть больше. Neverwinter базируется на четвертой редакции правил AD&D, которая считается самой доступной. Изначально будет всего пять классов — волшебник, боец, вор, лучник и клерик. И никаких престиж-классов или мультиклассов (подобное богохульство вполне укладывается в центральную задачу сделать серию более доступной). Новые же классы (уже упомянуты паладины, варвары, монахи и барды) обещают добавлять постепенно, по мере развития игры.

Онлайн будет аккуратно натянут на эту базовую структуру. Исследуя мир, выполняя квесты, в некоторых локациях (именно в некоторых, а не везде!) мы сможем встретить других игроков. Но никаких экскурсий веселых школьников, дуэлей и радостного глумления над новичками! Режима PvP не предусмотрено, а количество живых людей на таких «общих» площадках будет строго регулироваться.

Общение с братьями по разуму нужно в первую очередь для того, чтобы попросить их о помощи и пригласить в партию для прохождения особенно сложного квеста или подземелья: хотя большинство контента будет по зубам и гордому одиночке, некоторые миссии и локации покорятся только слаженной команде. Впрочем, никакого насилия: не хотите видеть в своих рядах других игроков — наймите NPC.

Кроме того, мы сможем пригласить других игроков в собственное приключение: вместо Aurora Toolset для их создания будет использоваться более простая в освоении система генерации контента **Forge**, позволяющая подключать свои квесты и даже предметы к существующим локациям.

■ ■ ■

Все это уже напоминает тенденцию. Ролевой жанр неизбежно приходит к мысли, что дальше так жить нельзя — нужно пытаться совместить плюсы онлайновых игр с интересным сюжетом и тем глубоко личным опытом, который дает качественная одиночная RPG. Первыми на эту тропу встали **BioWare** со своей **Star Wars: The Old Republic**. Теперь по тому же пути пошла Neverwinter. Что-то нам подсказывает, что следующими на эту тему выскажутся сотрудники **Bethesda Softworks**. ■

Авторы утверждают, что хотят сделать тактическую игру в традициях старой школы, но пока сами не знают, будет здесь тактическая пауза или нет. Совершенно точно скорость сражений возрастет, а члены партии смогут совместно использовать умения и заклинания.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Neverwinter Nights плавно превращается из классической RPG в классическую RPG с более понятными правилами и друзьями.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Реклама

Такой доступный — сам потрогай

Телефон МТС Touch 540 с сенсорным экраном

2 490 руб

shop.mts.ru

МТС

Тач. Цена с подключением, включает все налоги.

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Resident Evil — «втридэ», без Милы Йовович, у вас в кармане

ЖАНР Экшен

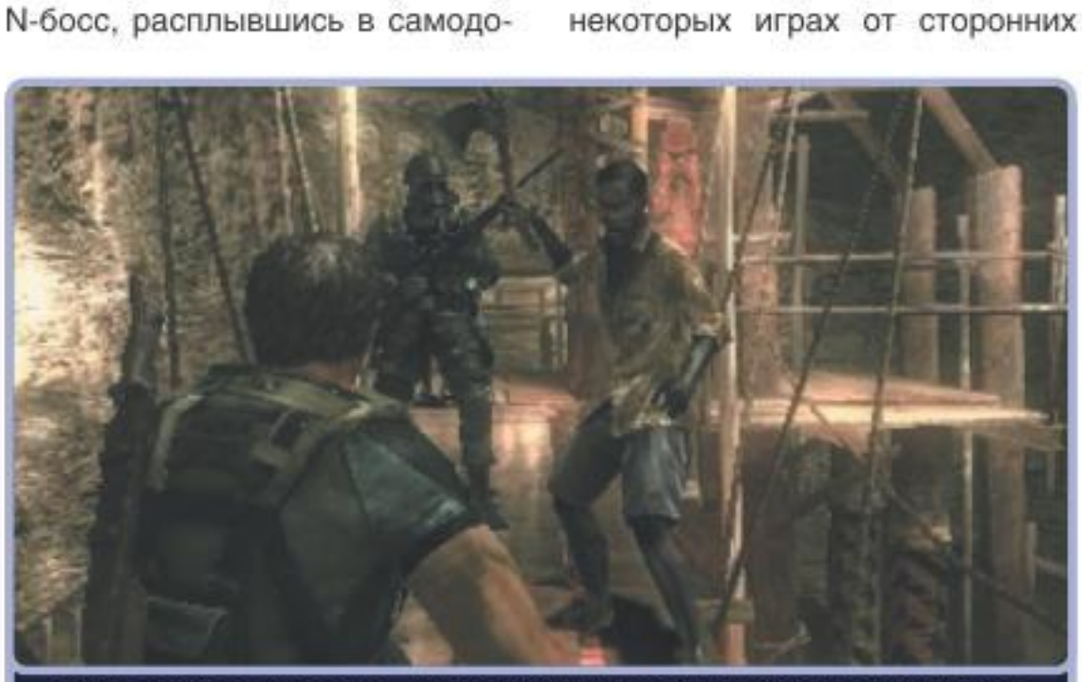
- Издатель/разработчик: Capcom
- Похожесть: Серия Resident Evil
- Мультиплеер: Wi-Fi
- Платформа: 3DS

ДАТА ВЫХОДА: 2011 год

Несколько месяцев назад **Nintendo**, безоговорочный лидер современной приставочной гонки, будто бы ослабила рыночную хватку. Продажи Wii падали, а конкуренты как раз готовили собственные кинетические контролеры. Все вновь стало на свои места на прошедшей E3, суть которой предельно точно передает один комикс Penny Arcade. Пока менеджеры **Microsoft** и **Sony**, нервно поправляя воротники и бегая глазками, рассказывали что-то про новый опыт, который от Wii, по большому счету, можно получить с 2006 года («как, у них тоже теперь есть черный пульт?»), N-босс, расплывшись в самодовольной ухмылке, просто перечислял анонсы, через запятую.

Еще бы, новый **Donkey Kong**, новый **GoldenEye** и еще дюжина игр, в которые, как ни крути, придется играть! Но главная премьера выставки — портативная приставка Nintendo 3DS, которая не просто в несколько раз мощнее предшественницы, но и позволяет играть в трехмерные игры без, понятно, всех этих неудобных очков и телевизоров за четыре тысячи долларов. В комиксе выступление завершилось жизнеутверждающим «Nintendo, bitches! We out!».

Но если к first party-играм, о которых мало что известно, мы наверняка еще вернемся, то о некоторых играх от сторонних компаний можно рассказать уже сегодня. Два самых видных релиза — это ремейк **Metal Gear Solid 3**, а также новый **Resident Evil**, который формально состоит из целых двух игр. Но если **Mercenaries** — это просто вычленный из пятой части режим про убийство инфицированных за определенное время, с минимальными изменениями, то **Revelations** — полноценный сюжетный экшен.



Пока точно не известно, станет ли Mercenaries каким-то дешевым довеском к Revelations или будет продаваться как игра за полную цену.

С историей в **Capcom** работают по старой схеме: номерные части толкают сценарий вперед, а спин-оффы расширяют вселенную вглубь и вширь, Так, после RE4 Леон Кеннеди засветился в компьютерном мультфильме и тире на Wii, а теперь настала очередь Криса Редфилда и его непростых отношений с Джил Валентайн. Джил воскресла в пятой серии, но потом на сцене вновь появился надоедливый Вескер, deus ex machine всего франчайза (Вескер действительно похож на Джей Си Дентона и вечно появляется как черт из табакерки или бог из машины), и перетянул одеяло на себя. Дружнее Крис и госпожа Валентайн с тех пор не стали: в трейлере девушка наставляет на бывшего напарника пистолет, а рядом в кресле восседает мужчина, личность которого пока не раскрывается, — предположительно, это клон Редфилда.

Да и вся информация по новым Resident Evil пока состоит из догадок, но все они хоть чем-то подкреплены: фанаты разобрали ролики и скриншоты по пикселям. Доподлинно известно лишь, что в Revelations возвращаются старые добрые зомби. Механика досталась от последних двух частей, разве что добавили возможность целиться от первого лица. Крис и Джил посетят некий пассажирский лайнер, который постепенно жрут страшные щупальца. Интерьеры корабля почему-то точь-в-точь повторяют комнаты из особняка в лесах Арклея (самая первая часть), а сами герои облачены в камуфляж отряда S.T.A.R.S., как во времена Раккун-Сити. Есть подозрение, что события Revelations — это один большой бредовый сон, но фанаты рассчитывают на возвращение Шерри Биркин, дочери ученого из Umbrella. Еще из неподтвержденной информации: новая кастомизация оружия — в роликах фигурируют проапгрейдженные автоматы и пистолеты.

■ ■ ■

Кейджи Инафуне, продюсер второй, четвертой и пятой частей Resident Evil, а также один из создателей **Mega Man**, говорит, что поражен техническими возможностями 3DS: они позволяют при создании карманных версий использовать фирменный движок MT Framework. Наконец, Кейджи заключает, что портативные RE — это круто как минимум потому, что они будут в стерео. Когда анаморфное 3D и бумажные очки только появились в кинотеатрах, первыми откликнулись ужастики. Теперь очередь хоррор-игр. ■

Внутри этого корабля таятся декорации самого первого Resident Evil.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Resident Evil на 3DS позволит испытать то ощущение, какое мы ждем от сериала уже много лет: вы почувствуете, что уродливые зомби прыгают прямо вам на лицо.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

ПОЛНЫЙ ТРЭШ* НА SKITTLES.RU

ЖМИ НА РАДУГУ

ПОПРОБУЙ РАДУГУ

* мусор (англ.)

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Ubisoft Montreal

Похожесть
Серия Assassin's Creed
Серия Hitman
Серия GTA
Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
16 ноября 2010 года (консоли)
2011 год (PC)

Линар Феткулов

Assassin's Creed Brotherhood

«Игромания» выясняет, как быть истинным итальянцем

Раскраску костюмов братьев можно подобрать по собственному желанию.

Про **Brotherhood** мы говорили и писали не раз — тем не менее при повторном личном знакомстве впечатление игра произвела очень сильное. Трудно поверить, что перед нами дополнение, собранное всего за один год. Игра скорее похожа на полноценный триквел, чем на аддон. Чтобы было понятнее: Assassin's Creed: Brotherhood отличается от оригинальной игры так же, как **Half-Life 2: Episode 2** — от второго **Half-Life**.

Ubisoft ловко жонглируют персонажами. Дезмонду теперь уделено куда больше внимания. Он не только галлюцинирует, прикованный к кровати, но и исследует тайники тамплиеров и активно практикует паркур. Долгое пребывание в Анимусе дает о себе знать: призраки прошлого преследуют его и наяву, порой он не может отличить себя от Эцио.

Правда, «холодный душ» в заброшенных катакомбах быстро приводит его в чувство — чтобы добраться до артефакта, Дезмонду приходится окунуться в ледяные воды сточных каналов. «Эцио принимает горячую ванну с Катериной Сфорца; мне же досталась «ванна» с помоями», — цедит он сквозь зубы.

Вот тут-то и начинается самое интересное. Эцио (итальянского дворянина конца пятнадцатого века) вводят в игру с эротической сцены: в самой настоящей ванной, с Катериной Сфорца. Он возмужал, помрачнел, обзавелся трехдневной небритостью — словом, стал настоящим мачо. Каждую секунду сюжетного действия он ведет себя как Марлон Брандо в «Крестном отце», только что котенка в руках не тискает. Слова произносит медленно, надменно (итальянский акцент, кажется, стал еще сильнее!), на мужчин смотрит как на пустое место, а на женщин — с нескрываемым, наглым интересом. Вот это герой!

Понятно, что такому красавцу заниматься грязной работой не к лицу. Эцио — тайный лидер братства ассасинов, и каждую миссию теперь можно выполнять, полагаясь на поддержку верных послушников. Никаких командных интерфейсов, никаких активных пауз — «помощь братства» работает на одной кнопке. Выглядит «помощь» следующим образом: откуда-то из кустов, с крыш, из подворотен вдруг выскакивают ниндзя-ассасины, быстро режут *всех*, а потом исчезают без следа.

Но и сам Эцио не отстает от подчиненных. Он научился скакать на лошади по оживленным улицам, а фирменные схватки с несколькими противниками стали еще более свирепыми и бескомпромиссными (подробное описание боевой системы см. во врезке). Главный «ага-момент» новой игры — это слаженная атака. Вы выбираете жертву, выжидаете момент, набрасываетесь на нее, за миг до этого дав отмашку «братьям»… Дальше — почти как в фильме «Обычные подозреваемые»: свет погас, включился, вокруг одни трупы.

В общем, Эцио теперь смертельно опасен. Подобрать для такого монстра соответствующего противника — задача почти невыполнимая. Но здесь вмешивается сама мировая история, подарив разработчикам одного из самых известных злодеев всех времен. Если помните, еще в первом превью на Assassin's Creed 2 мы волновались, где же *он*. Вот теперь все в порядке: этого персонажа Ubisoft, очевидно, решили оставить на сладкое. Итак, встречайте — Чезаре Борджиа, ваш главный противник в Brotherhood. В AC2 мы имели дело с его отцом — теперь же самый знаменитый интриган эпохи Возрождения появится собственной персоной.

■■■

Когда вы будете читать эти строки, версия Brotherhood для консолей уже будет на пути к полкам магазинов. Именно поэтому мы решили не публиковать здесь лишние подробности сюжета и геймплея. Вместо этого предлагаем ознакомиться с комментарием разработчиков и историческим «досье» на нашего будущего визави, негодяя Борджиа. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Даже за месяц до выхода играть в Assassin's Creed Brotherhood давали немногим и ненадолго. Впрочем, на все оставшиеся вопросы вы сможете ответить, если заглянете в середине ноября в ближайший магазин.

Процент готовности: 99%

Дезмонду уделено куда больше внимания — миссии за него порой интереснее, чем за Эцио.

La-la-la-tina lover

Обычно на наши вопросы отвечает один разработчик. Для Assassin's Creed: Brotherhood мы пообщались с ключевыми лицами Ubisoft Montreal — каждый говорил о подотчетной ему сфере геймплея

Сколько времени игра находится в разработке? Трудно поверить, что можно добавить такое количество контента в столь короткий срок.

Хотя над некоторыми идеями мы начали думать еще при работе над Assassin's Creed 2, сама игра разрабатывается всего лишь год. Поверьте, для нас это был напряженный год...

Почему вы решили сделать из Эцио стереотипного итальянца? Альтаир не отличался какими бы то ни было национальными чертами.

Нам хотелось более детально проработать персонажей, мы искали какие-то свежие ходы. Изначально предполагалось, что все герои будут говорить на чистом английском — этот вариант отбраковали практически сразу. Нужна была максимальная стилизация «под итальянцев». Патрис Дезиле, наш креативный директор, предложил сделать итальянскую озвучку с английскими субтитрами. В эту крайность мы также не скатились и в итоге остановились на варианте, который вы видите в игре.

Интересно, как отреагировала итальянская пресса на созданные вами образы? Их не оскорбило упрощенное (в некоторых случаях — вульгарное) представление национального характера?

Точную цитату сейчас привести вряд ли удастся. Но Ubisoft Italy могут подтвердить, что Эцио сочли веселым парнем и — а вот это абсолютно точно — настоящим горячим латинским любовником. Иными словами, герой получился вполне правдоподобным!

Assassins's Creed всегда балансирует на грани, так или иначе задевая весьма щекотливые, подчас сокровенные темы. Иной разработчик давно бы напоролся на скандал, но вас, кажется, судьба миловала...

Мы очень строго относимся к любым вопросам этики. Прежде чем внести что-то в игру, мы досконально исследуем исторический материал — и лишь в том случае, когда этически спорная деталь необходима для развития сюжета, вносим ее в игру. Assassin's Creed посвящена свободе выбора, потому противоречий нам не избежать.

Чезаре Борджиа теперь главный злодей. Насколько близок он к историческому прототипу? Нам кажется, что Леонардо или Макиавелли, безусловно, яркие личности, но они слишком утонченны и близки к реальности, чтобы стать героями игры. Борджиа же видится нам идеальным кандидатом на роль игрового злодея...

Перед тем как создать образ Чезаре в игре, мы провели колоссальную исследовательскую работу, поэтому можно утверждать, что он вполне соответствует реальной персоне. Обученный театральному мастерству, Чезаре сам поработал над своим образом, оставшись в глазах современников пугающей и загадочной личностью. Действительно — идеальный злодей! Чезаре словно зеркальное отражение Эцио. Он молод (а Эцио постарел), но уже успел стать агрессивным и эгоистичным лидером, в то время как Эцио еще должен завоевать уважение подчиненных. В то же время мы бы не хотели делать из Чезаре опереточного злодея. Все персонажи в нашей игре многогранные и неоднозначные — поверьте, он преподнесет вам немало сюрпризов!

Можете рассказать о боевой системе?

Она сильно изменилась! Мы называем ее «руби сильно, руби быстро». Прежде всего нам хотелось бросить игрокам новый вызов, познакомить их с новой механикой. Первое, что пришло в голову, — возможность соединять несколько комбо, переходя от одного противника к другому. Игроки, мастерски освоившие боевую систему, смогут мгновенно разбираться с несколькими врагами. Таким образом мы подталкиваем вас к более агрессивным действиям.

Больше не нужно ждать, пока враг атакует, — ударьте его первым, а потом сразу переключайтесь на стоящих рядом противников. Они, в свою очередь, также будут вести себя более дерзко. «Стратегическое нападение» — так называется наша новая система искусственного интеллекта. Благодаря ей враги атакуют слаженно: например, один может схватить Эцио сзади, а двое других подбегут и заколют его, если не удастся вырваться. Будете стоять на одном месте — просто задавят. Эцио должен активно перемещаться, используя богатый арсенал новых приемов (совмещенные комбо, метательные орудия, комбо, сочетающие удаленные атаки и ближний бой).

Один из наших любимых ударов — пинок в живот. Он идеально подходит для начала комбо: враг приготовился блокировать удар мечом, и вы ошеломите его, а затем, когда он раскроется, сможете прикончить. Также мы бы хотели отметить возможность метать тяжелые виды оружия — прекрасный добивающий прием. И, наконец, эффектно выглядят комбо огнестрельного и холодного оружия: выстрелить в противника из пистолета и тут же нанести удар ножом стоящему рядом с вами врагу.

Спустя все эти годы работы над Assassin's Creed — какой главный вывод о природе sandbox вы можете сделать?

Задайте игрокам загадку, и они перевернут весь мир, чтобы узнать тайну. Давайте реальные вознаграждения. Пусть мир будет живым и полным геймплея.

Любителям оргий вот-вот откроются воистину запретные наслаждения.

Пусть вас не смущает привычный пейзаж — на лошади теперь можно скакать прямо сквозь город.

Цезарь Ренессанса

Чезаре (Цезарь) Борджиа родился в 1475 году, погиб при осаде замка в 1507 году, не прожив 32 лет. Внебрачный сын кардинала Родриго Борджиа, ставшего позднее папой Александром VI.

Кардинал никогда не скрывал своих многочисленных незаконных детей и заботился о них. В 1492-м, став папой, он сделал Чезаре епископом, на следующий год — кардиналом и архиепископом. Чезаре подавал большие надежды, неоднократно помогая отцу расчищать путь к власти. Делал он это хладнокровно и быстро. Легко использовал яды, фамильную гордость рода Борджиа, но больше доверял кинжалу. Он мастерски устранял соперников на пути к власти, среди которых иногда попадались его сводные братья. Так, молва обвиняла Чезаре в убийстве старшего брата, герцога Джованни Гандиа, главнокомандующего войсками Папской области.

В 1499 году Чезаре набрал во Франции и Наварре войско из 2000 всадников и 6000 пехотинцев и с этими силами приступил к главному делу — созданию собственного государства в Средней Италии. К концу 1499-го он стремительным броском взял города в области Романья. Александр VI сделал сына гонфалоньером церкви (главнокомандующим войсками Папской области), затем — герцогом Романьи. Чезаре наводил ужас на завоеванные территории грабежами и насилием своих войск, собственными жестокостью и коварством. Так, в конце 1502-го — начале 1503-го он устроил резню в городе Имола.

К 1503 году Чезаре был близок к исполнению своей мечты о едином государстве в Италии. Но не сложилось. Как-то на пиру у кардинала Орсини отец и сын Борджиа намеревались дать хозяину дома отравленного вина, но то ли по ошибке, то ли из-за подкупа виночерпия вино это досталось папе и Чезаре. 18 августа 1503 года папа Александр VI умер. Чезаре долго и мучительно болел. Врач подверг его необычному способу лечения: сначала больного погрузили в окровавленные дымящиеся внутренности мула, которому для этой цели распороли брюхо, потом окунули в ледяную воду. Чезаре победил болезнь. Но смертью папы и болезнью его сына воспользовались многочисленные враги. Чезаре пришлось бежать в принадлежавший Испании Неаполь, лишившись всех своих богатств и завоеваний.

В 1504-м наместник Неаполитанского королевства арестовал Чезаре и отправил его в Испанию, где заключил в тюрьму. Однако в 1506-м Чезаре бежал в Наварру, поступил на военную службу к брату жены. В Наварре он быстро и жестоко подавил восстание против короля, но погиб при осаде замка Виана в 1507 году, получив 25 колотых ранений.

Именно ему Никколо Макиавелли посвятил свой знаменитый трактат «Государь». В каких отношениях они будут в игре — узнаете сами.

Жанр	Платформер-конструктор
Издатель	Sony
Разработчик	Media Molecule
Похожесть	LittleBigPlanet
Мультиплеер	Интернет
Платформа	PS3
Дата выхода	Январь 2011
Сайт игры	www.littlebigplanet.com/2

LITTLEBIGPLANET 2

Тестируем бета-версию игры

Если у вас или ваших друзей вдруг нет PlayStation 3, то в их глазах **LittleBigPlanet** — самый, видимо, загадочный эксклюзив для приставки Sony. Понять, почему четверо взрослых мужиков, усевшись с геймпадами у телевизора, весело кричат и прыгают на диване, когда на экране всего-то навсего скачут и корчат рожи непонятные человечки, действительно непросто. Особенно если держать в голове, что LBP — это далеко не самый изобретательный в мире платформер, а в «Марио» с прошлого года тоже можно играть квартетом.

Яснее картина становится, если знать, кто такие **Media Molecule**. Костяк образованной в 2006 году студии составляют беглецы из **Lionhead**, в том числе Марк Хейли, который пять лет назад сделал одну из первых инди-игр в современном понимании, файтинг **Rag Doll Kung Fu**. Там, напомним, между сражениями двухмерных кукол-каратистов периодически демонстрировались ролики, где Марк сотоварищи валяют дурака, приклеив усы и нацепив женские парики. Так вот, LittleBigPlanet — это игра, где нужно именно что валять дурака. Сработав, только вдумайтесь, **Fable**, эти люди решили, что такими серьезными играми им заниматься больше не интересно (а Fable — явно не самая хмурая RPG в мире)!

Заниматься фигней в одиночку — это, конечно, скучно. Надо сделать так, чтобы фигней занимались все! Ирония в том, что эта «фигня» сегодня — один из самых высоко оцененных и продаваемых проектов для PS3, переживший портативную версию, переиздание «Игра года» и практически дослужившийся до сиквела.

Очумелые ручки

Номинально LBP (это относится и к первой, и ко второй части, с бета-версией которой мы уже ознакомились) — платформер про смешных тряпичных человечков, сакбоев (или сакгерлов, если кукла — девочка). Первоначально вам доступна голая фигурка, которую вы можете перекрасить и одеть по собственному вкусу, и даже по умолчанию вещей действительно *много*. Плащи, платья, куртки, доспехи, брюки, шорты, шляпы, кеды, очки, профессорская бородка или шлем астронавта — куклы получаются забавными, даже если на шаблон лепить что попало. А уж по количеству DLC игра — явный рекордсмен. Если вам вдруг не хватает, скажем, стандартных пиратских аксессуаров, а очень хочется именно такие, как у Джека Воробья, — будьте уверены, в PSN вы найдете и их.

Герои серии LittleBigPlanet — неспроста куклы и неспроста тряпичные. Еще по Rag Doll Kung Fu было ясно, что команде Хейли интересна «марионеточная анимация», когда части тела двигаются от толчков по ключевым точкам. В их файтинге нужно было мышкой дергать за руки и ноги бойцов, чтобы наносить удары. Управление сакбоями традиционное, но некоторые действия требуют привыкания. Дело в том, что вы можете управлять не только персонажем целиком, но и его частями тела. Двигая геймпадом, ворочать головой, махать руками и хватать предметы. И даже мимика вам подвластна: можно нахмуриться или изобразить улыбку до ушей.

Все это значит, что если вам нужно, положим, перетащить какой-то огромный ящик, то вы подходите к нему, кладете на него руки, сжимаете тряпичные ладошки, а только потом тащите. А если у вас на голове шлем, который стреляет лазером, вам нужно посмотреть в ту точку, которую вы собрались поразить.

Практически все клипы в LBP 2 начинаются с кривляний на танцполе.

Свою игру вы можете придумать уже сейчас, чтобы к релизу предъявить исписанную идеями тетрадку.

Все прыжки и ужимки кукол усложняются еще и тем, что игра не плоская, а существует в двух с половиной измерениях (см. **Shadow Complex**, например). То есть если вы столкнулись с гранитной плитой, то не спешите расстраиваться — быть может, ее можно просто обойти.

Но это, конечно, не так уж и важно: осязаемая физика в платформерах не то чтобы какое-то открытие. Главное отличие LBP ото всех прочих аркад в том, что здесь практически нет врагов. Вам не нужно прыгать кому-то на голову, не нужно думать, как победить боссов, не нужно выбивать монетки. Только прыжки и пазлы.

Сам себе геймдизайнер

Механика **LittleBigPlanet 2** *полностью* повторяет оригинал. Загружаемые дополнения от оригинала совместимы с сиквелом. Кампания будет новая, но по тем уровням, что мы уже видели, можно твердо заявить — правила не изменятся. Даже сюжет в общем-то тот же: мир сакбоев в опасности, их великий покровитель Ларри Да Винчи вновь приходит на помощь, а закадровый текст снова читает замечательный британский актер и писатель, большой друг Хью Лори и покойного Дугласа Адамса, Стивен Фрай.

Зато полностью переработано главное — редактор уровней, положивший начало великой мантре Sony «создавай, делись, играй». LBP стала самой компанейской игрой именно благодаря тому, что там можно было сделать собственную карту и сказать друзьям «ну, в общем, я тут сделал игру, там тряпичные куклы бегают по нашему университету, а еще есть огромный скейтборд», вручить им геймпады и прогоготать ночь напролет.

Разница в том, что раньше вы могли создать только платформер, который работает по вышеописанным правилам: управление, физику и всю механику авторы придумали за вас, а вы только разбрасывали ящики. В LittleBigPlanet 2 редактор карт превратился в редактор игр вообще, и теперь вам подвластны все жанры! Стратегии, шутеры, клоны Pac-Man, Tower Defense, гонки, космические симуляторы, RPG — это не наши фантазии, все это уже сделали бета-тестеры. Мы, в свою очередь, дополнили коллекцию кривым двадцатисекундным экшеном от первого лица, где игрок бежит, подпрыгивает на пружине и разбивается о скалы. Очень трогательно!

Редактор мечты

Редактор игры вашей мечты не такой уж и сложный. Объекты на уровнях расставляются при помощи всплывающего меню, и здесь у вас совершенно точно не возникнет проблем. Если нужного предмета в базе нет, вы можете просто создать его сами, выдолбив из имеющихся заготовок (отдаленно напоминает работу скульптора).

Но самое интересное и трудоемкое — задать игровую логику, и на этом этапе вам уже не обойтись без карандаша и блокнота. Если вы боитесь, что отдельные порождения вашей фантазии просто нельзя воплотить в рамках LittleBigPlanet 2, отбросьте все сомнения — можно, еще как можно! Главное — придумать, как это сделать.

Единственный минус редактора — различные подменю, которые пришлось сделать интерактивными. Например, если в вашем платформере предусмотрен выбор персонажа, скорее всего, вам придется стандартным сакбоем прыгать в ящик с именем героя, и только потом стартует сама игра. Редактор словно не понимает, как надо к вам обращаться: то ли вы уже матерый геймдизайнер и программист, то ли безвольный потребитель, которого все еще надо развлекать веселыми человечками.

В остальном — полная свобода. Делаете вы, допустим, свой экшен от третьего лица.

Клоны Crazy Machines тоже, конечно, нашлись.

Какую бы игру вы ни делали, всегда хочется добавить большого босса.

Очень ждем, когда же кто-то сделает из LBP 2 тряпичную версию DotA Allstars.

Для начала нужно поработать над внешностью героя. Затем — подвесить камеру за спиной персонажа (а ею можно вертеть как угодно), задать масштабы мира и предметов, физику и другие особенности окружения — например, того, как будут ломаться ящики. Установить цель игры — положим, взобраться на башню, взять ключ и добраться до выхода. Потом надо поработать над спецэффектами (башня должна взорваться!) и триггерами (взорваться именно тогда, когда вы пафосно сигаете с верхушки). Наконец, немаловажная деталь — управление. Можете повесить различные функции не только на отдельные кнопки, но и на их комбинации.

Когда игра близка к завершению, остается добавить только приятные мелочи. Можно выбрать изображения и музыку с жесткого диска вашей консоли. Создать главное меню и титры. Для самых амбициозных дизайнеров предусмотрена возможность объединить несколько уровней разных жанров в одну игру: например, если в середине вашего экшена вдруг обнаружится стратегический эпизод, проект от этого только выиграет.

Если в вашей игре есть еще и сюжет, вы вольны создавать полноценные кат-сцены: благодаря описанному уже способу точечного управления героем, можно детально проработать ролики, точно задав каждое движение и каждый жест (вот чего не хватало позабытой **The Movies** от Lionhead!). Бета-тестеры быстро смекнули, что с такими богатыми режиссерскими функциями делать игру совершенно необязательно. В итоге уже появились первые короткометражные мультфильмы и клипы на песни «Битлов». Но самая, пожалуй, впечатляющая технология — Sackboy AI: создав правила игры, вы можете обучить им искусственный интеллект. Так что не переживайте — в местной перепевке **Left 4 Dead 2** зомби ведут себя как надо.

■■■

Страдает от такого дизайнерского гигантизма только одно: LBP стала развлечением, рассчитанным в большей мере на одного игрока, чем на его друзей. Большую часть времени вы проведете, создавая свой **Fallout** или переснимая Хичкока, а объяснять товарищам правила каждой новой пользовательской игры, которую вы откопали в PSN, будет проблематично, да и игры эти в большинстве своем будут слишком неряшливые, чтобы показывать их непросвещенным.

Но, во-первых, все еще остается новая кампания. Во-вторых, никто не мешает и дальше делать привычные платформеры — с новыми предметами и одеждой у LBP 2 все в порядке. В-третьих, кого вообще волнуют такие мелочи, когда уже в январе на свет появится самый мощный на свете инструментарий для разработки игр, при работе с которым не нужно знать ни программирования, ни законов трехмерного моделирования, а всем тонкостям вас обучат умильные плюшевые человечки? ■

Будем ждать?

Если LittleBigPlanet — это игра, где вы переделывали за Media Molecule уровни, то LittleBigPlanet 2 — игра, где вы сможете переделать за них и все остальное.

Процент готовности: 70%

Большой маленький мир больших маленьких игр

Некоторые проекты, которые уже воплощены в редакторе LittleBigPlanet 2

Уно

Знаменитая карточная игра UNO (аналог русских «Сто одно» и «Чешского дурака», только с разноцветной колодой). Задача — избавляться от карт, первый набравший пятьсот очков выбывает. Красивее и удобнее некоторых онлайновых PC-аналогов и не слишком уступает выпущенной в прошлом году Gameloft-версии для PSN, за которую, конечно, просят денег.

Penis Monster

Платформер про то, как сакбой, бегая с промышленным рюкзаком и в строительной каске, возводит мосты из голубых шариков. Шарики, в свою очередь, вечно складываются в неприличную фигуру. По сути, вам нужно только давить на кнопку выстрела и быстро бегать (мост держится считанные секунды), а такие прыжки можно было задать и в первой части, но там бы игра смотрелась так богато и разнообразно, только если бы вы скупили все DLC.

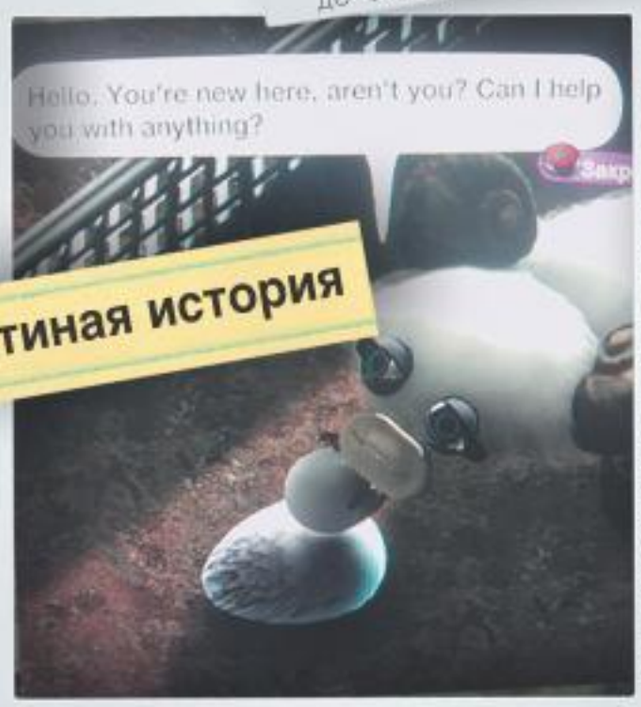
Марио

Сакбой-ремейк New Super Mario Bros. (в версии 2009 года). Марио и Луиджи на выбор, аутентичная заглавная тема, грибы, монетки, трубы и египетские декорации в наличии. Пока это только один большой уровень, но автор полон решимости воссоздать всего «Марио» от начала и до конца — и никакая Wii не нужна!

Вьетнам в огне

Вьетнамский тир от первого лица, главный босс — картонный вертолет. Можно пострелять и из АК-47, и из М-16, пули оставляют следы на декорациях как в каком-нибудь F.E.A.R., есть сверкающий датчик патронов, вполне себе натуральные джунгли и огненная надпись «Vietnam» на заставке. Бегать пока не разрешают, но это, конечно, детали.

Утиная история



RPG-прототип про непростую жизнь уточки в мире овец-гигантов. Работает все по правилам ранних частей The Legend of Zelda: изометрия, функциональные диалоги, пещеры и сундуки. Заданий и мира как таковых пока нет, но сама по себе ролевая механика вполне работает. Осталось придумать уточке какое-нибудь масштабное приключение.

Uncharted 2

Uncharted 2: Among Sackboys — перерисовка сами понимаете какой игры (вернее, первого получаса). Идеально иллюстрирует все возможности нового редактора: тут и прыжки, и экшен, и даже какой стелс, и взрывы, и даже, как видите, знаменитый свисающий с обрыва поезд. Вполне возможно, к тому моменту, как LBP 2 появится в магазинах, Among Sackboys растянется часов на десять.

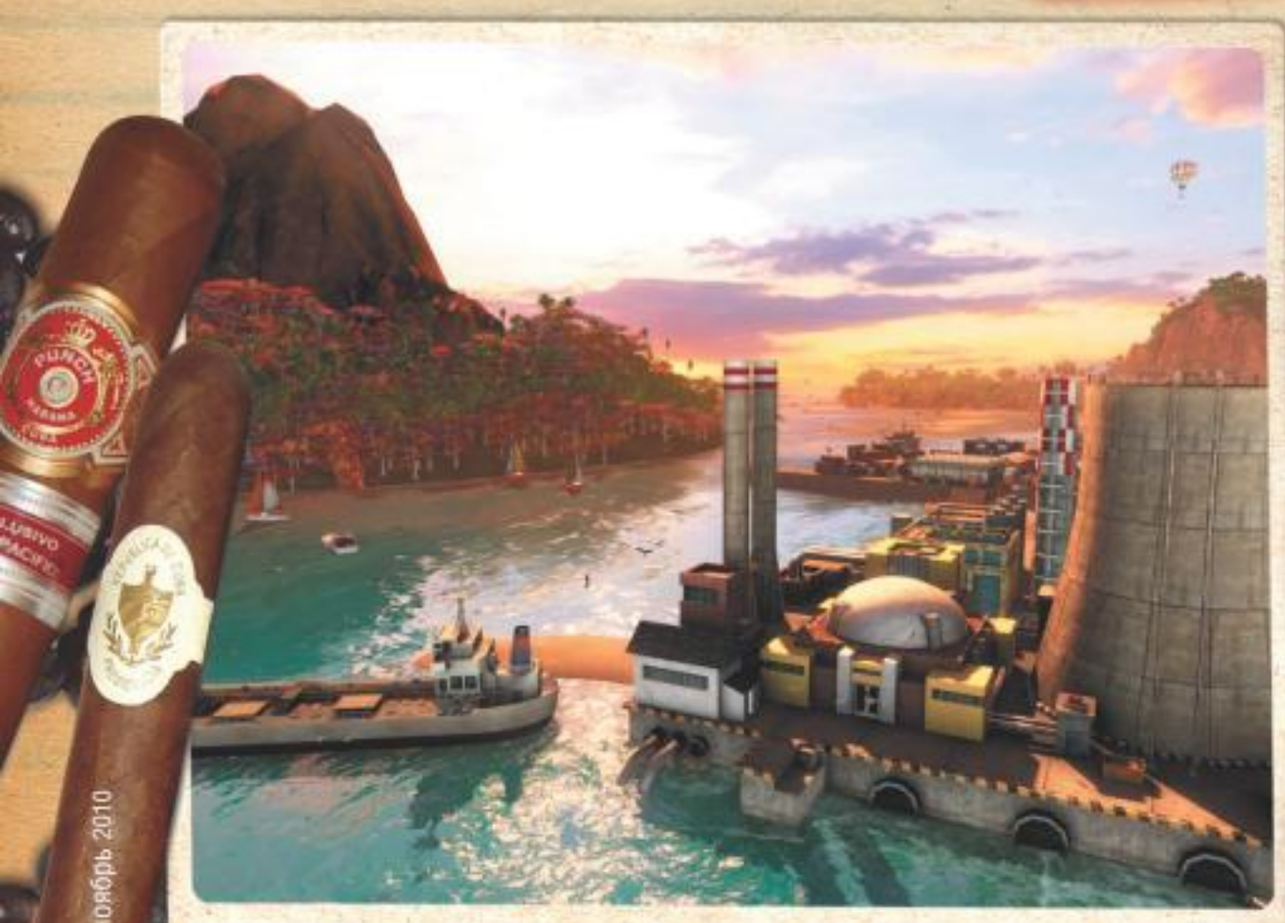
Дата выхода
Весна 2011

Жанр
Экономическая стратегия
Издатель
Kalypso Media
Разработчик
Haemimont Games
Похожесть
Серия Tropico
Серия SimCity
Evil Genius
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC

Tropico 4

Новая часть симулятора зарвавшегося диктатора. Интервью с ведущим геймдизайнером проекта

Илья Янович



В третьей части экспорт нефти был не то чтобы совсем уж прибыльным занятием. Теперь придется еще и соль продавать.

Времена, когда продолжения игр приходилось ждать по 4-5 лет, давно миновали. Всевозможные DLC сыплются как из рога изобилия, наполняя деньгами карманы удачливых разработчиков. Да и на создание полноценных сиквелов у многих девелоперов уходит совсем немного времени.

Тайкуны держались до последнего. Взгляните, к примеру, на последний **SimCity** — игра уникальная. Хотя бы потому, что никто так плотно не занимался бихевиористикой в компьютерных стратегиях. Неизменной осталась лишь базовая концепция, все остальное же переделано подчистую.

Чего-то незаурядного ждешь и от продолжения **Tropico**, самого колоритного тайкуна наших дней. Но компания **Kalypso** растет как снежный ком, на который налипает все, что удовлетворяет тегам «управление» и «богатство», от **M.U.D. TV** до новой части **Patrician**. Главное правило — как минимум по игре в сезон. Так что, если в третьей части вы заскучали где-то на пятом часу и теперь надеетесь на *настоящее* возвращение Tropico, можете расслабиться: оно состоялось в конце прошлого года, а теперь авторы досыплют еще немного пальм и сигар.

Абсолютная власть

Мы по-прежнему вписываем в «похожесть» новой части Tropico серию SimCity. Перед нами снова раскрашенная под банановое попурри версия «любой другой игры про строительство города». В Tropico городок совсем небольшой, живет на контрастах, там есть дворец, ста-

Tropico Tribune

Monday, February 2

НЕ БОЙСЯ, Я С ТОБОЙ!

Реальные политические отношения представленных в Tropico 4 государств

США

В самом начале 1961 года отношения были официально расторгнуты: сперва американцы не поддержали режим Кастро, да и просто не хотели иметь никаких дел с государством социалистического блока. С тех пор ситуация немногим улучшилась. Современные переговоры аналитики называют «затяжной оттепелью», но в основном, конечно, республика просто испытывает терпение соседей.

СССР

Советский Союз всегда был главным заступником диктаторского островка: когда американцы попытались свергнуть режим Фиделя, СССР отправил своих специалистов и гуманитарную помощь, чтобы Куба смогла противостоять повторному вторжению с Запада. В Кремле всегда считали республику удобной ядерной базой (во время Карибского кризиса страны чуть было не проверили, как быстро советские ракеты долетят до США), а пафосное российское посольство до сих пор гордо возвышается в центре Гаваны.

ЛИГА АРАБСКИХ ГОСУДАРСТВ

В современную Арабскую лигу входят Ливан, Ирак, Сирия, Саудовская Аравия, Египет, Йемен, Иордания, ОАЭ, Алжир, часть Мавритании, Джибути, Сомали и другие государства помельче. Последней (1998 год) присоединилась Палестина, но считать ЛАГ за самостоятельную политическую единицу несколько некорректно (где была остальная Лига во время американского вторжения в Ирак?). Тем не менее режим братьев Кастро дружит практически со всеми означенными государствами.

ЕВРОПА

Во времена Хрущева сложно было выразить общеевропейскую позицию по отношению к сигарному государству: кто-то поддерживал США, где-то были свои социалистические силы, кто-то старался держаться в стороне. Современный Европейский союз отказывается нормализовать политическую ситуацию с Кубой, мотивируя это тем, что там грубейшим образом нарушаются права человека.

туя Иисуса и ядерная шахта, и там можно расстрелять работника оппозиционного радио, — но экономический скелет здесь по-прежнему от игры Уилла Райта.

Правда в том, что вменяемый клон SimCity появляется лишь раз в два-три года, а диктатура и репрессии — уже неплохо. «Мы в Haemimont верим в эволюцию, а не революцию, — признался нам Боян Спасов, главный дизайнер возрожденной серии Tropico. — Ну, знаете, если живешь под гнетом эль Президенте, любое инакомыслие наказывается расстрелом, так что мы боимся что-то менять!»

Тем не менее экономическая модель претерпит незначительные изменения. Например, появится новая система импорта ресурсов (сырье, еда, предметы роскоши), а еще нам позволят продавать объекты под частную собственность и получать прибыль от индивидуальных предпринимателей. Но это, конечно, мелочи — заниматься предстоит тем же самым, чем и год назад. Понастроили дешевого жилья, дорогих отелей и небоскребов, организовали добычу нефти, победили на выборах — и можно жить дальше.

Каникулы строгого режима

Если вы уже изучили скриншоты, то наверняка у вас возник вполне закономерный вопрос — неужели вот эта лубочная игра про расстрелы и диктатуру? Действительно, местами Tropico 4 сильно напоминает новую часть **RollerCoaster Tycoon**. «Tropico всегда была очень дружелюбной игрой, а четвертая пусть будет самой-

Улицы стали оживленнее, но будет ли возможность подавить трафик на танке — не уточняется.

Tropico 4 сочится солнечным оптимизмом, хотя предыдущие части были умеренно хмурыми.

Стоит ли добираться до аквапарка на какой-то там далекий диктаторский островок, куда к тому же в любую минуту может высадиться Красная армия?

самой дружелюбной! Дружелюбные издатели, которые сейчас дружелюбно наставили на меня пулеметы, полностью разделяют мое мнение!» — поясняет Спасов. Теперь вы сможете строить парки развлечений с американскими горками и водными аттракционами, чтобы жители (которых еще не расстреляли) приходили с детьми и оставляли там свои деньги.

С деньгами в Tropico 4 вообще все резко усложнилось. Экспортировать придется не только нефть и сигары, теперь под вашим управлением еще и химическая (дешевая рабочая сила!), и соленая (шахтеров можно не жалеть!) промышленность.

День выборов

Чтобы замученное до полусмерти население не могло свергнуть своего любимого правителя, вы по-прежнему можете подтасовывать результаты выборов. «Тут мы готовим массу сюрпризов. У нас будет новая фишка с предвыборными речами эль Президенте — только я вам ничего говорил», — хитро подмигивает Спасов.

Чтобы пролоббировать свои интересы в правительстве, вы также можете прибегнуть к услугам насквозь продажного, марионеточного Кабинета министров. Раздавайте взятки, помогайте министрам стать популярными среди простого населения — и лояльность правительства у вас в кармане. Вот только, если переборщить с поддержкой, кто-то из правительства и сам может выдвинуть свою кандидатуру на выборах и, чего доброго, еще и победить. Так что меру надо знать даже во взяточничестве.

Чтобы «элемент нечестности» заработал на полную катушку, в Haemimont значительно расширили возможности игрока. Так, в Tropico 4 из аддона Absolute Power переезжает возможность пригрозить сверхдержавам ядерным оружием, но теперь атом можно использовать и в мирных целях, главное — убедиться, что электростанция не рванет.

I've got the Power

Причем шаловливо помахивать ядерными боеголовками можно не только в сторону США или СССР. У эль Президенте обнаружились политические связи с Арабской лигой, Китаем и даже Европой, которая в игре, судя по всему, существует как единая структура, а Советский Союз еще не распался. Впрочем, угроза вторжения по-прежнему исходит только от русских и американцев, в то время как остальные государства могут выступить удобными партнерами по бизнесу. Как-никак дело диктатора — наживаться!

Что действительно добавит свежих красок в быт диктатора-эгоманьяка, так это новые проявления безграничной и бесстыдной власти. Теперь она распространится даже на силы природы. В Tropico 4 вы сможете управлять стихийными бедствиями — извержениями вулканов и утечками нефти.

Все это, конечно, сделает игру более разнообразной, но нас куда больше волнует другое: ведь главная особенность Tropico — возможность потешить свое эго самыми изысканными, неординарными способами. «Государственные дела интересуют хардкорных стратегов в первую очередь, но даже им иногда нужно расслабляться. Да, вы можете вкладывать деньги в промышленность и инфраструктуру, следить за социальным благополучием в стране… но не лучше ли позаботиться о своей загробной жизни и выстроить гигантский мавзолей? Или возвести оскорбительно высокую телебашню — просто потому, что вам хочется быть выше всех во всем Карибском море?!»

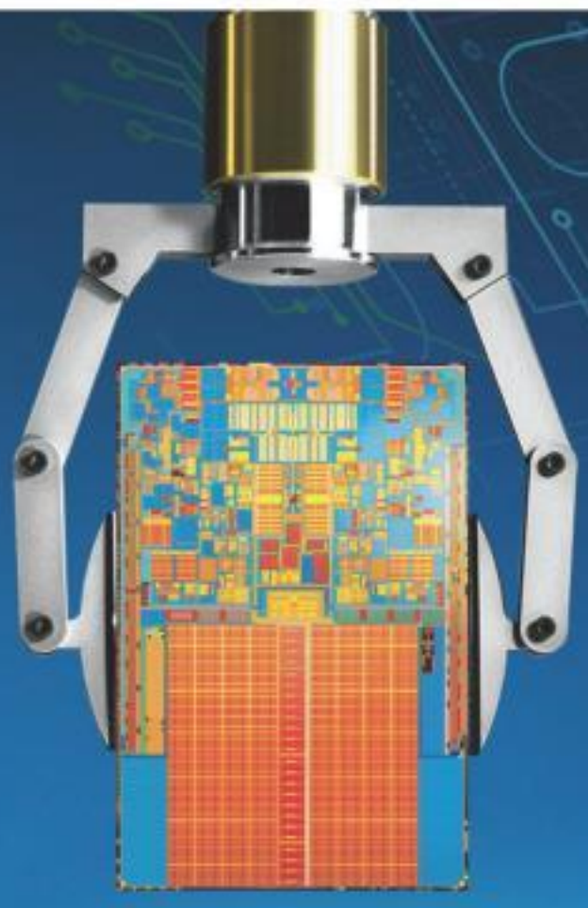
■■■

Можно сколько угодно говорить, что Tropico — это что-то вроде **Cities XL**, который облепили кубинскими сигарами, а реальный диктатор вряд ли сам занимается ядерными программами и арендной ставкой на одинокое прибрежное бунгало. Но реальность такова, что сегодня просто нет других игр, где строить домики и расстреливать оппозиционеров одинаково интересно. А значит — до встречи на выборах. ■

Будем ждать?

Тяжелые трудовые будни изнеженного самодовольного диктатора — атомные бомбы и аквапарки, управляемые разливы нефти, лобби в Кабинете министров и собственный мавзолей, построенный при жизни.

Процент готовности: **70%**



КОМПЬЮТЕР НАЧИНАЕТСЯ
С INTEL®.

Компьютер чемпионов

АЙТИ МЕНЮ
Интернет-магазин

USN Level 516-WCG-SSD*
на базе процессора
Intel®Core™ i3
и твердотельного
накопителя
Intel® X25-V 40ГБ

* Лидеры команды RoX.KIS, обладатели наград престижных кибертурниров WCG, DreamHack, ASUS Open, играют по 5 часов в день на ПК USN Level 516-WCG-SSD.

intel CORE i3 inside

Быстрее.
Умнее.

www.it-menu.ru | +7 (495) 727-33-55

Корпорация Intel не несет ответственность и не осуществляет проверку добросовестности или достоверности каких-либо утверждений или заявлений относительно конкретных компьютерных систем, упоминание о которых содержится в данном документе.

© 2009 г, Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, логотип Centrino, Core Inside, логотип Intel, Intel, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Все права защищены. Реклама.

DIVINITY II
THE DRAGON KNIGHT SAGA

Жанр
Ролевая игра
Издатель
dtp entertainment
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Локализатор
Snowball Studios
Разработчик
Larian Studios
Похожесть
Серия Divinity
Серия Gothic
Серия The Elder Scrolls
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
flamesofvengeance.com

Дата выхода
Декабрь
2011 года

«Игромания» отправляется в гости к Larian Studios, чтобы узнать все подробности о грядущем дополнении к Divinity 2

Линар Феткулов

Каждый, кто узнавал, что мы собрались лететь в Бельгию, считал своим долгом сострить, что в этой стране не разрабатывают игр. Людей там живет меньше, чем в Москве, — но игры, тем не менее, бельгийцы делают уже очень давно. Культовый **Outcast**, который все мечтают возродить или переиздать, был создан в Брюсселе. В соседнем Генте живут инди-провокаторы **Tale of Tales**. И в том же крошечном Генте находится студия **Larian**, ответственная за RPG-серию **Divinity**. Этой осенью мы зашли к ним в гости, чтобы взглянуть на **Divinity 2: The Dragon Knight Saga**.

Залечь на дно в Генте

Интервью и презентация проходили в самой непринужденной обстановке, какую только можно представить. Глава Larian, Свен Винке, щеголял мужественным фингалом под глазом, который, по его признанию, он получил в драке с игровым журналистом (на самом деле — спортивная травма), а главным слушателем, безусловно, оказался карликовый колли Сергея Климова. Руководитель **Snowball** возит с собой собачку почти на все презентации — думаем, что лучше этого пса в игровой индустрии сегодня не разбирается ни одна собака.

Dragon Knight Saga готовится по восточноевропейскому рецепту, который уже опробовали авторы «**Ведьмака**» и **King`s Bounty**. Это сильно переработанная оригинальная игра плюс самостоятельная сюжетная кампания **Flames of Vengeance**. Если вы пропустили Divinity 2, быстро увлекшись **Dragon Age**, вам предоставляется отличный шанс наверстать упущенное. По словам Свена Винке, The Dragon Knight Saga — это именно та игра, какой должна была стать Divinity 2 с самого начала.

Темница для духа

Главная особенность оригинала — возможность превращаться в дракона; ее же коснется самое важное балансовое изменение. В Divinity 2 воздушное пространство долгое время оставалось закры-

Возможно, драконий геймплей будет адаптирован под Kinect.

У стрел и прочих летающих снарядов теперь рассчитана баллистика — от них можно уворачиваться.

Кирилл Покровский — бывший клавишник группы «Ария» — написал музыку для всех игр серии Divinity, а во Flames of Vengeance будет его камео.

...персонаж по имени Кирилл будет жить в замке героя и скрасит его досуг игрой на лютне.

тым — магические барьеры не позволяли попадать в большинство зон; лишь ближе к финалу игроки могли свободно исследовать Ривеллон в драконьем обличии. Теперь же мир открыт для исследований с того самого момента, как вы войдете в игру: летайте куда заблагорассудится, ищите секреты, пытайте счастье с высокоуровневыми монстрами.

Почему так не сделали с самого начала? Ответ прост: у разработчиков банально не хватило времени. «Изначально мир планировалось сделать полностью открытым для драконьих полетов — так мы и сделали. Но после первой же попытки протестировать бесшовное игровое пространство мы просто схватились за голову: шлифовка баланса заняла бы месяцы! Месяцев у нас не было, проект надо было сдавать в срок...» — признался глава Larian.

Помимо неидеальной драконьей механики, многие игроки остались недовольны финалом Divinity 2 — мерзкая колдунья Игерна осталась жива. Прямо сейчас раскроем секрет: теперь вы сможете прикончить ведьму. Но сначала придется освободить из астральной тюрьмы духа (Божественного), который в конце прошлой части оказался в спиритическом заточении. Из своей, находящейся в параллельном мире «темницы» дух вступает в контакт с главным героем. Именно он станет вашим «голосом в голове», путеводителем по новому миру Divinity и поставщиком основного квеста.

Не кормите тролля!

В новой кампании огромное количество новых заданий, здесь и шагу нельзя ступить, чтобы кто-нибудь не отправил вас во второстепенное, но очень опасное приключение. Квесты ждут вас повсюду — на улицах и в подворотнях, в конце диалогов и в их началах, в головах людей, в норах гоблинов, в кронах деревьев и даже в мякоти наделенных самосознанием помидоров. Вы уже готовы пинком выбить дверь, чтобы расправиться с боссом? Но прямо перед дверью обязательно вдруг выскочит NPC и предложит вам побочную миссию.

Самое увлекательное расследование, участниками которого мы стали, началось со слуха, что в городе пропадают без вести люди. В частности, исчезла группа магов-целителей, и нам тут же предложили разыскать горе-волшебников.

Через длинную цепочку мини-квестов главному герою под нашим управлением удалось пробиться к виновнику случившегося. Им оказался громадный тролль, прятавшийся в дворянском имении. Представьте: шикарно убранная комната, картины на стенах, огромная кровать с периной, а на ней восседает здоровенное чудище, напоминающее Джаббу Хата. Как позже выяснится, тролль просто не знал, что на завтрак ему подавали человечину; более того, монстр — заколдованный дворянин. Естественно, у вас будет шанс его расколдовать.

Скажем по секрету: тролли — неофициальная «тема» дополнения. Все ключевые задачи в игре будут так или иначе связаны с ними. Например, в одной из миссий нас попросили спасти пожитки несчастной женщины из горящей избы: помимо одежды и прочего хлама в доме остался действительно важный предмет — колыбель младенца. Каково же было наше удивление, когда в свертке, который мы ценой жестоких ожогов выцарапали из лап огня, оказался очаровательный бейби-тролль, а не человеческий ребенок...

Кроме того, был совершенно уморительный эпизод с троллем, который знал кодовый замок двери с ловушкой. Слабоумное чудовище очень боялось забыть комбинацию, потому постоянно повторяло ее про себя. Прочитайте его сумбурные мысли, и квест решится без кровопролития (в противном случае ваш товарищ NPC героически пожертвует собой, грудью закрыв ловушку).

■■■

Закончиться презентация должна была мощной демонстрацией самого грандиозного драконьего сражения за всю историю компьютерных игр, — но что-то не задалось, битва никак не запускалась. Случайно или нет, но по возвращении в Москву выяснилось, что релиз отложен на месяц. Кажется, своим визитом мы спасли отечественных игроков от досадного бага. ■

Будем ждать?

Аддон к Divinity 2: Ego Draconis. Мир открыт для драконьих полетов, новая кампания — прилагается, прошлые баги — выловлены.

Процент готовности: 85%

Жанр
Квест
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Wizarbox
Похожесть
So Blonde
Tales of Monkey Island
Серия Runaway
Платформы
PC, PS3, DS
Сайт игры
www.wizarbox.com

Дата выхода
Начало 2011 года

CAPTAIN MORGANE

Джером Бритнефф-Бонди, ведущий геймдизайнер игры, рассказывает о том, почему пиратки-брюнетки лучше пираток-блондинок

Кирилл Волошин

Три года назад французская студия **Wizarbox** при деятельном участии Стива Инса (сценариста первых трех частей **Broken Sword**) выпустила замечательный солнечный квест **So Blonde**. До того момента, как **LucasArts** взялись активно реанимировать серию **Monkey Island**, это было лучшее пиратское приключение на свете. Правда, место мечтающего о сокровищах и подвигах юноши в нем заняла гламурная блондинка по имени Санни, застрявшая в развитии где-то между новорожденным и Перис Хилтон.

Закончив версию для Wii и DS, Стив Инс и компания начали думать о следующем проекте. Пообщались с игроками и выяснили, что многие снова хотели бы встретиться… нет, не с Санни, а с ее противоположностью — резкой, взрывной брюнеткой Морганой. Эта дама, предводительница пиратов, портила нашей блондинке курортную жизнь. «Почему бы и нет!» — подумали сотрудники Wizarbox, тем более что после So Blonde осталась масса неиспользованного материала. Так родилась **Captain Morgane** — игра, в которой брюнетка в кои-то веки затмевает блондинку.

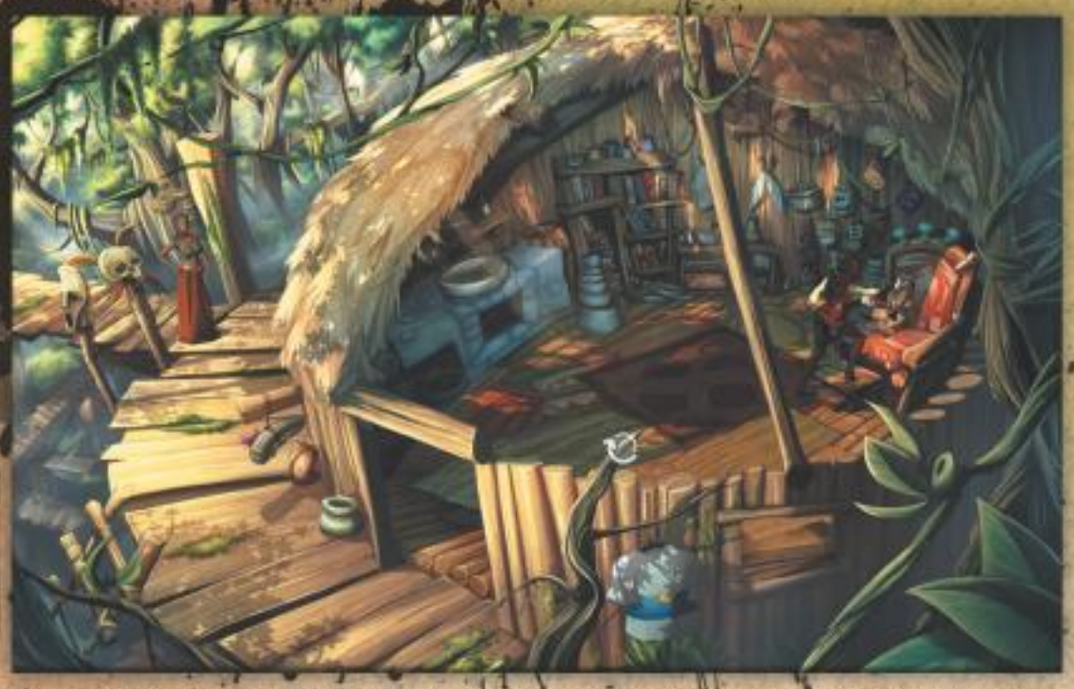
Женщина на корабле!

Важно понимать, что это *не* продолжение So Blonde. Конечно, мультяшный визуальный стиль останется прежним (добавится разве что поддержка высоких разрешений), действие развернется в той же вселенной, а в центре внимания снова будут пираты. Но авторы все-таки позиционируют Captain Morgane как самостоятельную игру: чтобы понять ее, совершенно необязательно проходить So Blonde.

В Captain Morgane мы узнаем о том, как Моргана стала первой женщиной-капитаном среди пиратов, удерживающим под своим каблучком все Кари-

Пиксельхантингу здесь не место. «Застрять только лишь потому, что вы не заметили и не подобрали что-нибудь размером с муравья, — это определенно не наш метод», — говорят разработчики.

Остров, на котором разворачивалось действие So Blonde, мы сможем посетить и в новой игре, но теперь он играет в сюжете совсем незначительную роль.



Как и в So Blonde, здесь будут мини-игры. Всего шесть, включая бонус: игровые автоматы и даже сражения на мечах. Впрочем, любую из них можно будет пропустить под оглушительный свист невидимых зрителей.

Постмодернистские шутки никуда не денутся, здесь можно будет найти отсылки к массе современных книг, фильмов и игр — Diablo, «Мой сосед Тоторо», «Королев», Battlestar Galactica, «Семейка Адамс», «Дракула» и даже Diam.

бы. Первая глава посвящена детству и отрочеству героини. Отец Морганы, известный пират Алессандро, устроит дочурке испытание: дескать, если та хочет продолжить семейное дело и стать настоящим капитаном, придется собрать собственную команду и найти чем заняться всей этой разудалой шайке. Результат будет весьма неожиданным — новоиспеченная капитанша выйдет на след легендарного сокровища.

В ходе странствий наша героиня встретит множество интересных личностей. Всего планируется четыре десятка новых персонажей, включая призраков, преступников, торговцев и друзей детства капитанши. Будут и старые знакомые, но их разработчики собираются продемонстрировать, скажем так, с несколько иного ракурса: так, пират по кличке Diablo из So Blonde здесь появится под именем Диего и станет лучшим другом Морганы.

Высмеивание гламура, шутки по поводу блондинок и несоответствие современных благ реальностям семнадцатого века — вся эта воздушная благоглупость осталась в прошлом. Новую игру французы пишут более жесткими, резкими и где-то даже мрачными красками. И связано это прежде всего с новым образом героини. «Моргана — это железный кулак в шелковой перчатке. Она может быть милой ровно настолько, насколько это нужно для достижения ее целей. В то же время она жестока, прямолинейна и бесстрашна — и это часто создает проблемы», — рассказывает нам в интервью главный дизайнер игры Джером Бритнефф-Бонди.

Такая брюнетка

Занятия ожидаются крайне насыщенные: среди прочего нам предстоит убедить бывших пиратов присоединиться к команде, спасти заложницу, сбежать из горящего дома. Более мрачное настроение игры отразится и на характере приключений — здесь куда больше серьезных, взрослых тем. В какой-то момент героине придется провести настоящий психоанализ собственному отцу, который потерял вкус к жизни и замкнулся после потери жены.

Впрочем, юмор и пародии в Captain Morgane тоже будут, просто строятся они несколько иначе. «В So Blonde было множество глупых комментариев. Здесь же юмор больше основан на ситуациях и характерах. Ведь игра по-новому пародирует пиратскую тематику. Только представьте, что произойдет, когда жестокие грубые мужчины, сторонники половой дискриминации, окажутся под командованием симпатичной и высокомерной молодой женщины?» — ухмыляется Джером.

У Морганы с ее горячим, взрывным характером собственные представления о чувстве юмора. За острым словцом эта стервочка в карман не лезет, а шутит подчас самым беспощадным образом. Остроумия ей, кстати, тоже не занимать. В один прекрасный момент Моргана может попытаться избавиться от... вас! Просто решит, что всеми ее действиями управляет невидимый дух, и проведет обряд изгнания нечисти. Такой вот в игре юмор.

По своей механике Captain Morgane — классическое point & click приключение в лучших традициях квестов **LucasArts** и **Sierra**. Мы будем исследовать локации, общаться, подбирать и комбинировать предметы, решать головоломки. Достаточно простые загадки (найти пищу для голодающего) будут соседствовать с более сложными, многоступенчатыми: так, однажды призрак женщины, невинно осужденной на смерть, попросит Моргану провести целое расследование — выяснить, кто был настоящим преступником, и найти доказательства этого.

Появится и новый тип пазлов — на время (например, убежать из горящего дома). Другое новшество связано с тем, что в Captain Morgane в качестве предметов в инвентаре можно будет использовать... членов экипажа. Это, конечно, не бог весть какое изобретение (нечто подобное было в серии **Sam & Max** и другом пиратском квесте **Ghost Pirates of Vooju Island**), но тем не менее. «Некоторые персонажи предложат Моргане свою помощь. Диего, например, обладает необычайной силой. Убедите его помочь вам, и тогда его иконка появится в инвентаре, затем используйте Диего на запертой двери, после чего он выйдет на сцену и выломает ее», — пояснил Джером.

Самих загадок в Captain Morgane станет заметно больше, а некоторые из них можно будет решить разными способами. Игра станет более масштабной и нелинейной: действие происходит уже не на одном острове, а на целых пяти.

Разрастание территории и некоторая нелинейность игры заставили французов сделать более комфортным интерфейс и навигацию. Все полученные квесты будут регистрироваться в дневнике, на карте острова мы увидим короткие пути к основным локациям, а активные точки на экране сможем подсветить одной клавишей.

Авторы обещают, что все игровые задачи будут максимально логичны. Снова слово Джерому: «Все решения обусловлены контекстом и не ставят каких-то искусственных преград. Если решение возможно в жизни, то оно возможно и в игре. В противном случае Моргана сама пояснит, почему это не работает».

■■■

Новых приключений Гайбраша Трипвуда не видно даже на горизонте, а одними HD-ремейками **Monkey Island** долго сыт не будешь. При этом Wizarbox делают, судя по всему, отличную игру. Так что все поклонники пиратской романтики и юмористических квестов старой школы могут смело заносить Captain Morgane в список главных ожиданий. Ждать осталось недолго: разработка практически завершена, сейчас разработчики добавляют музыку и ведут переговоры сразу с несколькими издателями. С очаровательной брюнеткой мы сможем познакомиться уже в начале следующего года. ■

Будем ждать?

Эмансипированный пиратский квест от сценариста Broken Sword.

Процент готовности: 80%

Жанр
Шутер
Издатель
Неизвестен
Разработчик
У команды пока нет имени
Похожесть
Серия Gears of War
Серия Resident Evil
Серия Left 4 Dead
Мультиплеер
Интернет, кооператив
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.hells-reach.com

Дата выхода
2011 год

THE HAUNTED HELLS REACH

Денис Мурин

Left 4 Dead против Стивена Кинга: шутер — победитель конкурса Make Something Unreal 2010

Пока **Universal Pictures** и **NBC** делят между собой права на продукцию по мотивам легендарного цикла «Темная башня» Стивена Кинга, игровая индустрия молча штампует игры про современных солдат, искусственные интеллекты, ковбоев, индейцев и демонов. В семи томах «Темной башни» Кинг, в общем, про это и писал, но не по отдельности, как принято, а про всех сразу. Рано или поздно такой материал, конечно, должен был превратиться в игру. Первыми до этого додумались безымянные разработчики **The Haunted: Hells Reach**, мода для **Unreal Tournament 3**, которому в ближайшем будущем предстоит стать полноценной игрой.

Left 4 Demons

Если коротко, то Hells Reach («Край преисподней») — это своеобразный **Left 4 Dead** в аду. Четверо охотников на демонов сражаются с силами сатаны. Но в отличие от L4D здесь нет никаких компаний — только арены, на которых нужно сдерживать волны нечисти. Да и серьезное лицо Hells Reach состроить не пытается: герои здесь рассверливают демонов гигантскими бурами, отвешивают молодецкие оплеухи суровым мужчинам с топорами, а если дать персонажу хорошенько сосредоточится, то он так сильно врежет врагу промеж глаз, что тот попросту развалится на куски.

Чего совсем не ожидаешь от Hells Reach, так это сложной боевой системы. Меж тем схватки здесь проходят по детально проработанной, мы бы даже сказали утонченной, схеме. Разработчики придумали какое-то нереальное количество обманных, оглушающих и добивающих приемов, которые к тому же можно комбинировать в хитроумные последовательности.

Когда авторы показали нам записанную на бумаге схему комбо-ударов, мы было подумали, что это часть диалогового скрипта какого-нибудь **Mass Effect 2**, а не описание насквозь аркадной боевой системы. Для каждой комбинации предусмотрена собственная анимация, а герои хоть и не владеют крав-мага, как Джеймс Бонд в **007: Blood Stone**, но легко отрывают врагам лишние конечности.

В финальной версии игры в этой сцене, конечно, должно прозвучать «кишь».

Отрезанная голова — это результат наименее жестокого добивания в Hells Reach. Скриншоты с настоящим фаталити мы попросту не имеем права опубликовать.

В книге «Колдун и кристалл» Кинг описывал мир Темной башни именно таким. Не хватает разве что ведьмы и разъяренной толпы, сжигающей на костре беременных девушек.

Каждый персонаж начинает игру с четырьмя видами оружия — ножом, пистолетом, дробовиком и «Узи». Но арсенал эволюционирует по мере прохождения игры. Например, слабенький «Узи» через полчаса активного использования превращается почти что в миниган, а нож в буквальном смысле вырастает в гигантский магический бур (благодаря корректной физике насаженные на него монстры весьма своеобразно крутятся в процессе, гм, бурения). В финальной стадии нож становится стальным бумерангом, идеально подходящим для отсекания вражеских голов, но даже самые прокачанные виды оружия не сравнятся с бонусными стволами — например, азотным пульверизатором, замораживающим врагов.

Сам себе режиссер

Наши противники в Hells Reach — это сумасбродная ватага разномастных монстров, в буквальном смысле собранных из кусков мяса. Каждый такой ходящий форшмак — отсылка к какому-то киногерою или герою комиксов, в общем — ходячая пародия на известного персонажа. Здесь встречаются и уныло бредущие по своим делам зомби, и бородатые здоровяки с крюками вместо рук, и здоровенные летучие мыши, которые не дают спокойно отсидеться на крыше.

Как и в Left 4 Dead, в The Haunted есть режимы, где игроки могут играть и за людей, и за демонов. Но в отличие от L4D, в игре нет умного AI Director, который устраивает выжившим сладкую жизнь, — режиссерское кресло предлагают занять... игроку. Вы можете менять погодные условия, расставлять монстров, устраивать беспечным выжившим засады и даже брать под контроль только что выпущенных на уровень чудищ.

Магическое происхождение демонов избавило игру и от другого ограничения Left 4 Dead — враги здесь могут появляться из воздуха прямо перед игроками, а не выискивать для воскрешения укромные местечки вне прямой видимости персонажей. Кроме того, под вашим контролем находится набор погодных катаклизмов — от яростной грозы до метеоритного дождя. Никто не запрещает, скажем, при помощи непроглядного тумана «ослепить» выживших, а после этого заманить их в засаду.

Игрок-режиссер, управляя демонами, летает над полем битвы, расставляет монстров, выбирает, в кого бы вселиться или где запустить грозу... Крайне важный момент — четверо выживших в этот момент *видят*, что вытворяет режиссер и как он перемещается по уровню. Перед ними он предстает в виде густого черного облака, парящего над картой. То есть всегда есть возможность предугадать, что вытворит всемогущий проказник в следующую секунду, и заранее приготовиться.

Разработчики стараются сделать Hells Reach максимально динамичной. Во-первых, стоять на месте и отстреливать наступающих противников в одиночку не получится, уже через пару минут демоны и зомби будут прыгать на вас с потолка, залезать по стенам и просто появляться у вас за спиной. Во-вторых, многие высокоуровневые демоны имеют оглушающие и парализующие атаки, так что даже двигаться надо с умом, избегая тупиков и не давая себя окружить. В-третьих, прожить без гранат, бомб, мин и прочей взрывчатки больше десяти минут просто нереально, а арсенал разбросан по всей карте. Хочешь не хочешь, а пошевеливаться придется.

Индустриальная готика

Авторы игры рассказывают, что главным источником вдохновения для The Haunted: Hells Reach служит цикл «Темная башня» Стивена Кинга. Глава разработки Майкл Хегманн в интервью «Игромании» так описал сеттинг: «На Hells Reach сильно повлияли боевики, ужастики и сериалы, которые мы смотрели в детстве. Поэтому игру мы представляем примерно как «зловещие мертвецы встречаются с командой «А» в Срединном мире». Металл и рок тоже оказали определенное влияние на игру».

Срединный мир Кинга действительно упомянут не зря. В Hells Reach мрачные готические залы соседствуют с заброшенными индустриальными комплексами, по земле течет лава, а на каждой карте обязательно присутствует гигантский мистический обелиск, исписанный рунами. Как и мир Роланда из «Темной башни», The Haunted выглядит как классическая ядерная пустошь, к которой добавили немного магии. Где-нибудь на заднем плане неплохо бы смотрелся силуэт гигантской башни, но на нее у разработчиков не хватает авторских прав. «Да, многие говорят, что наша игра похожа на «Темную башню». Ее стиль был выписан безупречно — такой никогда не забудешь, — и именно поэтому я горжусь тем, что Hells Reach вызывает подобные ассоциации. Мы словно утрамбовали по пятьдесят страниц текста книги в каждый кадр нашей игры».

Все шесть локаций игры детально проработаны, а у персонажей есть масса возможностей, чтобы забраться даже в самые недоступные на первый взгляд участки арены.

■■■

Большинство поклонников Кинга считают «Темную башню»

БАШНЯ И РОЗА

Главный источник вдохновения Hells Reach

Цикл «Темная башня» Стивена Кинга — это одна из лучших и самых грустных историй признанного мастера ужасов. В рамках врезки очень трудно передать ту гамму ощущений, которую испытывает читатель, погружаясь в историю.

Срединный мир, родина Стрелка по имени Роланд, был «сдвинут» в результате неких магических катаклизмов. Потеряв там всех близких ему людей, Стрелок одержим идеей найти Темную башню, ось мироздания, которая держит мультивселенную в порядке и гармонии. Его путь проходит через десятки параллельных вселенных, герой встречает персонажей других рассказов Кинга и даже спасает самого писателя от верной смерти (а вы думали, откуда в Dan Wake такой сюжетной поворот в финале?).

Одним из самых важных элементов всех книг «Темной башни» являются миры, через которые проходят герои. Заброшенные и опустошенные, мертвые и искрящиеся жизнью, миры «Темной башни» зачастую сами являются персонажами. В какой-то степени «Башня» — звено, соединяющее все рассказы и книги Кинга в одну мультивселенную.

лучшим его произведением, квинтэссенцией творчества — ведь в этом цикле появляется множество персонажей из других произведений писателя. The Haunted, в свою очередь, выглядит эдакой выжимкой из всех экшенов про ад, монстров и зомби. Достижения Left 4 Dead в сетевой игре, брутальность **Gears of War** и геймплей **Resident Evil 4** поместили в декорации, в равных пропорциях подсмотренные во всех вышеперечисленных играх, — этого оказалось достаточно для победы в конкурсе Make Something Unreal 2010. Хватит ли этого, чтобы стать отличной игрой, — узнаем через год. ■

Будем ждать?

Нескончаемый поток монстров, загнанный в русло кооперативного шутера в стилистике «Темной башни» Стивена Кинга.

Процент готовности: 80%

Жанр
Гонки
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Criterion Games
Похожесть
Need for Speed: Hot Pursuit (1998)
Burnout Paradise
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода
16 ноября 2010 года

Игорь Асанов

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Законопроект о полиции

«Игромания» тестирует почти готовый Need for Speed: Hot Pursuit

Обратите внимание: дословные ремейки дремучей классики, которые понемногу начинают появляться в последние годы (см. хотя бы **Bionic Commando: Rearmed** или HD-версию **Monkey Island**), редко когда удостаиваются у нас больше двух полос журнального места, а уж о превью за месяц до выхода даже речи не идет. Потому что все понимают — игра уже известная, а те, кто ее еще помнит, и так порадуются. В то же время новые разработчики серии Need for Speed на наших глазах почти дословно копируют игру 12-летней давности (даже не поменяв ради приличия название) и попадают на обложку журнала «Игромания». Видимо, все дело в том, *какую* игру копировать.

Полицейская академия

В стопятидесятый раз перечислять, чем была хороша оригинальная **Need for Speed: Hot Pursuit** 1998 года — это все равно что хвалить Пушкина за стихи; честное слово, лучше уж как-нибудь в другой раз. Гораздо интереснее, зачем все это было нужно **Criterion Games** —

Этот скриншот исчерпывающе иллюстрирует, как нужно проводить воспитательную работу с нарушителями.

В Hot Pursuit стоит играть только из-за его осенних лесов и песчаных каньонов на закате. Визуально уровень Burnout Paradise превзойден раза в три.

талантливейшей команде, которая еще несколько лет назад сама придумала игру, бьющую любой NFS по всем параметрам (речь, конечно, о **Burnout**).

В конце концов с помощью загружаемых дополнений в **Burnout Paradise** появилась даже полиция, которую сейчас называют главным аргументом в пользу возвращения Hot Pursuit. Именно из-за производства Hot Pursuit Criterion прекратили дальнейшую поддержку Paradise, хотя планов было громадье: ходили слухи, что в качестве одной из гоночных локаций планировалось добавить Луну со всем положенным, включая низкую гравитацию и кратеры.

Причина, по которой они (а в конечном итоге — и мы) променяли все это счастье на лицензионные «Ламборгини» и «Порше» с мигалками (которые даже толком разбить нельзя), лежит на поверхности. Классический Need for Speed с шипами и проблесковыми маячками — это как наш Боб Дилан: своего рода индустриальный стандарт, который мечтают перепеть все, от Боно до Юрия Шевчука. Но затмить в памяти оригинал получается только у самых лучших.

У Criterion это получилось. При близком знакомстве игра просто сшибает с ног своей красотой: во времена **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (интересно, а как теперь EA собираются назвать продолжение *нынешнего* Hot Pursuit?) такую картинку можно было увидеть только в дорогущей CG-заставке, а сейчас так выглядит вся игра. Черная полоска асфальта, рассекающая пыльный каньон, покрытый пленкой воды серпантин, извивающийся посреди заснеженных гор, грунтовая тропинка между столетними соснами — все это классические NFS-локации, но, черт возьми, насколько же здорово они сейчас выглядят!

Самое главное, что все трассы — это не просто кусочки пейзажей со своим узнаваемым стилем, а часть одной большущей карты, по природным условиям напоминающей Средний Запад США. Тут бывают гонки, где можно с разницей в пять минут увидеть не только снег и пустыню, но и смену времени суток. Утверждается, что площадь игровой карты в четыре раза больше, чем в Burnout Paradise, и это вряд ли кто-то захочет поставить под вопрос. В конце концов, экосистема Paradise включала в себя всего лишь один город и предместья, а с Hot Pursuit можно хоть сейчас рисовать картину «Времена года».

Нельзя за флажки

Проигрывает Hot Pursuit только в одном: если в Paradise, заблудившись, можно было легко попасть на какую-нибудь обшарпанную свалку и попрыгать там на трамплинах, то здесь вопроса «куда ехать?» как-то даже и не возникает — конечно же вперед! Развилок и скрытых мест не очень-то много, а пустыня за обочиной отгорожена невидимыми барьерами. Встречного трафика мало (зато он целиком состоит из прочных Dodge Ram и прочих кадиллаков), совсем «слепых» и узких мест — тоже, полиция выходит на сцену только в определенных гонках (но к ней мы еще обязательно вернемся).

Неважно где и как, но в Hot Pursuit просто приятно ездить. Criterion долго ждали случая поработать с настоящими, лицензированными машинами и выложились на все сто. Пускай здесь нет вида из кабины, но, когда изумительный Porsche 911 Targa впервые удается разогнать до максимальной скорости, пружинящий шифт геймпада продолжаешь вдавливать за пределы хода, словно надеясь получить еще чуть-чуть пьянящего ускорения. Возможно, все дело в звуке, но он был хорош уже в Burnout Paradise. А вот что здесь принципиально новое, так это физика. Она не похожа ни на Paradise, ни на одну из прошлых частей NFS. С одной стороны, машины достаточно тяжелые и обладают ощутимой инерцией, а с другой — невероятно легко входят в занос и могут проехать в таком состоянии хоть половину гонки. Даже пологие виражи тут точно так же исчерчены жирными черными следами от резины, как 12 лет назад.

Чего в NFS не было 12 лет назад, так это режиссуры. А сейчас небольшие кат-сцены время от времени включаются даже во время гонки (вот в кустах затаился скоростной патруль на Porsche Panamera, и камера на пару секунд дает крупный план срывающихся в погоню копов), не говоря уже про аварии. Неудивительно, что визуально они в точности повторяют Burnout: время замедляется, машина, высекая искры, десять раз ударяется боками об асфальт, в воздух взлетает куча мусора и обломков, но… кузов при этом толком не мнется. Максимум, что можно сделать в результате совсем уж грубой

Устроить массовую свалку из трех-четырех машин, как в Burnout, здесь не получится — нужно отрабатывать каждого поодиночке.

Чтобы получить беспроигрышную тактику поведения в подобной ситуации, пересмотрите, пожалуйста, сцену погони из фильма «Страх и ненависть в Лас-Вегасе».

езды, — разбить машине стекла, помять капот и заставить бампер искрить по земле; медленнее ехать она от этого не станет. Вряд ли это продиктовано требованиями автопроизводителей: в гонках производства **Codemasters** ровно те же машины можно разбить до основания. Но зажимать между заклинившими от удара дверьми фигурку водителя (в Burnout Paradise его, если помните, не было вовсе) тоже не совсем эстетично, а по-хамски выбрасывать его через ветровое стекло (это только Нико Белич, приехавший из Восточной Европы, никогда не пристегивается) разработчики респектабельной серии NFS точно бы не стали.

Хотя, если честно, разница между «элитной» серией Hot Pursuit и «уличной» Underground состоит по большей части в том, что в нашем случае желающие побыть гонщиками имбецилы гоняют по встречной исключительно на дорогой и породистой технике. Ferrari опять нет (это притом что чуть ли не у всех конкурентов лицензии на итальянских жеребцов давно есть), зато найти что-то семейное и с передним приводом тут практически невозможно. Только суперкары: Porsche, McLaren, новейший Mercedes SLS AMG, кабриолет BMW шестой серии, тысячесильный Bugatti Veyron — поголовно облагороженные нитроускорителями. Правда, по нашим ощущениям, машин (только не смейтесь) все равно будет мало. Например, остро не хватает какого-нибудь тяжелого и очень мощного седана вроде BMW M5, но мы уверены, что без DLC эта игра не останется.

Отпишись на стенке

К тому же многие машины представлены еще и в полицейском варианте, что дает нам не только мигалку на крыше, но и несколько интересных бонусов. Кроме возможности нарушать любые ПДД, при игре за полицейского можно также расставлять на дороге заграждения, расстилать по ходу движения шипастые ленты, стрелять в гонщиков из электромагнитной пушки и вызывать вертолет. Все эти приятные бонусы строго лимитированы, поэтому работать с нарушителями приходится самостоятельно, просто тараня их в борт.

И вот здесь кроется главный раздражающий момент превью-версии. Теперь невозможно выбить нарушителя одним хорошо рассчитанным ударом или просто загнать его в угол, выйти из машины и попросить предъявить документы. Вместо этого над машиной каждого из гонщиков присутствует полоска здоровья, которую нужно сокращать, планомерно идя на контакт. Неважно, насколько эффектно вы это делаете, результат всегда один и тот же — покореженная машина подозреваемого кувыркается в воздухе или влетает в ограждение, а мы устремляемся к следующей цели. В обычных гонках машины соперников и вовсе ведут себя как утюги, которые невозможно сдвинуть с курса даже прямым ударом в бок, — инстинкты из Burnout, предписывающие направлять каждого оппонента в сторону ближайшей магазинной витрины, тут не работают.

Возможно, это сделано для пущей безопасности онлайновых гонок, которые нередко кишат троллями, любящими врезаться во всех подряд. Ведь новый Hot Pursuit ориентирован на онлайн гораздо больше, чем недавнее бесплатное недоразумение под названием **Need for Speed: World**. Как сейчас модно, разработчики встроили в игру свою социальную сеть — она называется Autolog и собирает всю статистику о наших машинах, победах и проигрышах, публикует всякую ерунду на «Стене скорости», позволяет обмениваться скриншотами и заводить друзей-соперников. А кроме этого — регулярно забивает мозг информацией о том, где и что происходит в наше отсутствие, и, конечно же, приглашает на гонки в кругу друзей. Все это гораздо интереснее и жизнеспособнее, чем выпускать всех игроков на одну большую карту и ждать, пока они сами найдут первую передачу в коробке.

■■■

Я прекрасно помню, как год назад **Need for Speed: Shift** при первом знакомстве умудрялся вызывать смесь восторга и раздражения, так, впрочем, и оставшись странным мутантом с двумя головами. С Hot Pursuit в этом смысле скучнее и проще — уже сейчас она выглядит как вылизанная до блеска и готовая к релизу игра. В глобальном плане это лишь повторение удачных идей прошлого: пыльные хайвеи, суперкары и полиция, только с невиданным тогда масштабом и бюджетом. Но всегда есть шанс, что из многих версий одной и той же песни в историю войдет не самая первая, а самая удачная. Особенно если Боба Дилана перепевают артисты уровня Guns N' Roses. ■

Нитро на месте, зато на этот раз обошлось без богомерзких виниловых наклеек.

RAZER™

Naga™

MMOG Laser Gaming Mouse

Стань Имба

Игровая мышь для MMO игр
5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G
Большие прорезиненные кнопки
17 независимо программируемых кнопок (включая 12-кнопочную панель под большой палец)
Время отклика 1 мс / Частота опроса 1000 Гц Ultrapolling™
Все кнопки полностью перепрограммируемы, поддержка макросов
Дополнительные аддоны для игр World of Warcraft™,
Warhammer Online: Age of Reckoning™
Неограниченное количество профилей
Бесшумные тефлоновые ножки Ultraslick™ Teflon

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600 dpi

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

реклама

Жанр
Пошаговая стратегия
Издатель
2K Games
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Разработчик
Firaxis Games
Платформа
PC

ГЕРОЙ НОМЕРА

Отец-основатель номера

Джордж Вашингтон — как белоголовый орлан на гербе США, гордость и символ государства объединенных колоний. Великий отец-основатель, безупречно честный, исключительно храбрый, беззаветно преданный американскому народу первый президент — о нем обычно говорят с глубоким придыханием и рисуют, словно библейского святого, чуть ли не с нимбом над головой. Это довольно смешно, ведь реальная жизнь Вашингтона далека от той лощеной картинки, которую мы привыкли видеть. Сегодня, по случаю выхода Sid Meier's Civilization 5 мы решили вспомнить кое-какие любопытные факты о старине Джордже

Зуб мудрости

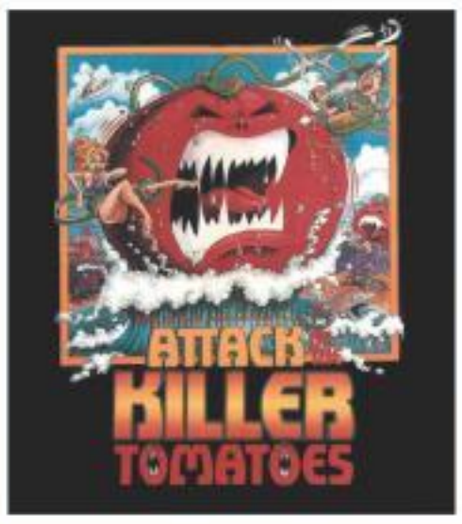
Замечали, какими тоскливыми глазами смотрит на нас отец-основатель с долларовой купюры? Говорят, это преувеличение портретиста Гилберта Стюарта, невзлюбившего президента и решившего ему досадить. Но, возможно, причина в другом. У Джорджа Вашингтона были крайне плохие зубы, и выпадать они начали уже в 22 года. Скорее всего, это случилось из-за окиси ртути, которую Вашингтон принимал как лекарство от болезней вроде малярии. Ко времени начала президентствования у него во рту висел один-единственный зуб. Зато был королевский комплект из вставных челюстей: в пластины из клыков гиппопотама и бивня мамонта вставлялись настоящие человеческие зубы, а также отформованные куски зубов осла и лошади. Затем они скреплялись золотыми пружинами. Заметьте, как это расходится с распространенной в Америке легендой, будто вставная челюсть Вашингтона была из дерева.

История вас не забудет

Столетиями Джордж Вашингтон был фигурой неприкасаемой — великий отец отечества, воин Войны за независимость, идеальный президент. Только в последние годы историки пытаются раскопать реальные детали его жизни. Так, по версии ученых History Planet, снявших фильм «Настоящий Джордж Вашингтон», вся официальная история — сплошная выдумка. Джордж на самом деле выходец не из аристократической семьи плантаторов, а из бедняков. Был юношей честолюбивым, женился по расчету на богатой вдове Марте Кастис, хотя любил другую женщину. Часто лгал, добиваясь этим своих военных побед: например, однажды сфальсифицировал попавший в руки шпиона документ — якобы у него в армии 9000 человек (вместо 2000), и британские войска всю зиму боялись атаковать. Еще Джордж любил английскую роскошь, был неважным стратегом, много эксплуатировал рабов и страстно желал остаться великой личностью в истории. Интересна вышедшая в 2005 году книга лауреата Пулитцеровской премии Дэвида Маккалоу «1776» о начале американской Войны за независимость. В ней историк описал Вашингтона как нерешительного, высокомерного и ядовитого человека.

Незадачливый читатель Джордж

В апреле сотрудники Нью-Йоркской общественной библиотеки обнаружили, что Джордж Вашингтон 5 октября 1789 года взял у них две книги (том общественных дебатов и труд по международной политике «Law of Nations») и не вернул. А взял на месяц. И за прошедшие годы штраф за просроченные книги дорос до 300 тысяч долларов. Добродушные библиотекари штраф простили, но вот книги просят отдать. Правда, где их сегодня искать — непонятно.



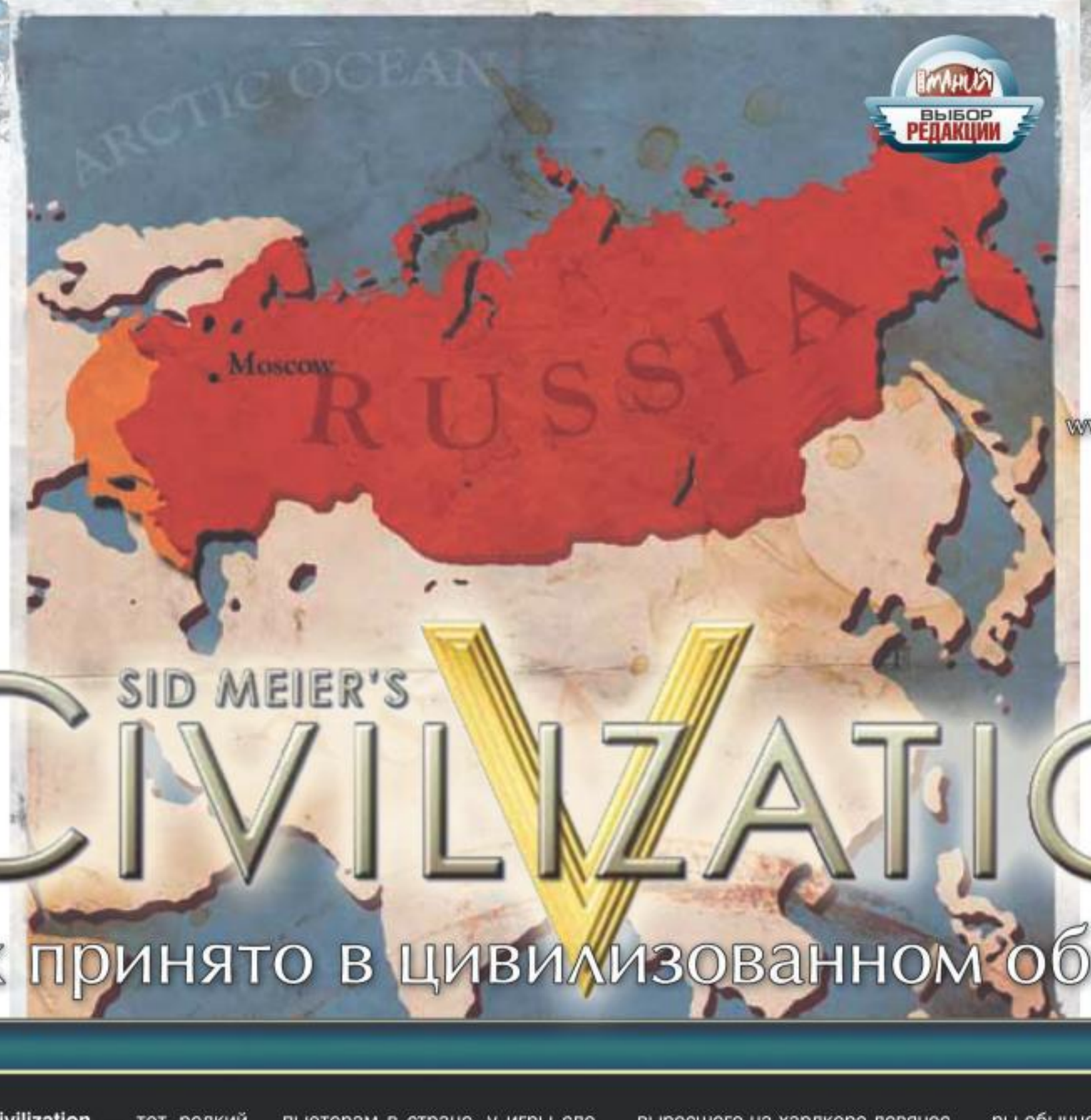
Помидор-убийца для президента

Однажды в 1776 году Джорджа Вашингтона попытались отравить... помидором. Дело в том, что в те времена мякоть томатов считалась токсичной — и английский повар Джеймс Бейли, служивший в штабе Вашингтона, твердо решил расквитаться с врагом империи. Таким необычным способом: щедро заправил жареное мясо острым томатным соусом. И тут же отписался своему начальнику — генералу британских войск: мол, извольте знать, когда сообщение до вас дойдет, Вашингтон будет мертв. Вашингтону блюдо понравилось.

Ты у меня не первый

Первым президентом США был Пейтон Рендольф, который возглавил Континентальный конгресс — дискуссионный клуб, где представители тринадцати колоний высказывали свои претензии к англичанам. Уже на втором заседании Конгресс решил, что Британия объявила им войну и в ответ учредил Континентальную армию, назначив главнокомандующим Вашингтона. Первую подпись на декларацию о независимости от Великобритании поставил Джон Хэнкок — второй президент США. Дальше конгресс возглавляли еще тринадцать президентов, а вот четырнадцатым, президентом уже независимых штатов Америки, как раз и стал Джордж Вашингтон.

R&S Вердикт
Дождались!



Жанр
Великая стратегия
Издатель
2K Games
Разработчик
Firaxis
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Похожесть
Серия Civilization
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.civilization5.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Quad 1,8 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Александр Кузьменко

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Как принято в цивилизованном обществе

Civilization — тот редкий случай, когда про игру такого жанра и масштаба не нужно писать пустых вводных слов. Про «большую стратегию, в которой надо управлять цивилизацией от изобретения колеса до полетов в космос» слышали даже очень далекие от компьютерных игр люди. А в нашей стране, где «Цивилизация» появилась двадцать лет назад на первых «ай-би-эмах» в поздних советских НИИ и за пару лет разошлась чуть ли не по всем компьютерам в стране, у игры сложился по-настоящему культовый статус. Но перед тем, как мы начнем подробно объяснять, за что у Civilization 5 стоит на соседнем развороте именно такая оценка, позвольте одно небольшое, но важное наблюдение.

Вот, новый наворот

Последние десять лет у сериала глобальных походовых стратегий Civilization была одна серьезная проблема: у любого человека, не выросшего на хардкоре девяностых, для того чтобы въехать в суть происходящего в этой игре, уходили долгие часы. В эпоху пятиминутных «туториалов» и интуитивно-понятного геймплея мало кто был готов тратить часы только для того, чтобы выучить все правила и подготовиться к нормальной игре.

В какой-то момент начало казаться, что авторы стали заложниками собственных фанатов, которым, как известно, от продолжений своей любимой игры обычно нужно, чтобы все было «побольше» и «посложнее». Во второй, третьей, четвертой части «Цивилизации» базовая концепция этой гениальной стратегии все усложнялась: число видов войск увеличилось в несколько раз, у юнитов появился опыт, а у городов — культурные границы, возникла религия, возможность для дипломатической победы, торговли стратегическими ресурсами, экономических войн и прочих сложных геополитических штук... В конце

Внимание, внимание, полная боевая готовность: слоны на подступах к Ярославлю, повторяю...

До изобретения навигации и начала эпохи Великих географических открытий большая часть карты будет закрыта облаками.

Хиавата — великий вождь ирокезов — даже после того, как его цивилизация изобрела космические полеты, так и не перестал приходить на переговоры в перьях и с акульими бусами.

Москва 2025: если приглядеться, то в историческом городском ансамбле возле Кремля среди церквей можно разглядеть пирамиду Хеопса.

Ковровая атомная бомбардировка — по-прежнему самый убедительный способ донести до соседей по планете всю серьезность своих намерений.

концов в самом последнем издании Civilization 4 (обвешанная сверху двумя аддонами и переизданием) была настолько плотно нафарширована мелочами и деталями, что на поздних этапах игры каждый ход мог отнимать по несколько десятков минут, а войны растягивались на долгие часы. Тактика теряла всякий смысл и сводилась к тому, чтобы переориентировать экономику на войну, быстро набрать армию из пятидесяти танков и раскатать гусеницами все города противника.

Не сказать чтобы авторы сами не понимали, что «Цивилизация» из стратегии, в которую в начале девяностых играли в буквальном смысле *все*, начала превращаться в маргинальное развлечение. Два года назад в **Civilization: Revolution** — специальной версии «Цивилизации» для консолей — была предпринята попытка еще раз вернуться к массовому игроку. Основные концепции игры были упрощены, интерфейс, по сложности не уступающий программе для анализа биржевых котировок, был практически полностью переброшен на горячие клавиши, а даже самая долгая партия не затягивалась на сутки, и судьба мира решалась максимум за пять-шесть часов. Впрочем, все начинания убил предельно несговорчивый AI, который рано или поздно все равно объявлял войну (несмотря на всю дипломатию и ваше численное превосходство), и «Цивилизация» в таком исполнении была больше похожа на упрощенный варгейм с красивой графикой.

Во всем этом контексте главное сегодняшнее достижение Firaxis и Сида Мейера — в Civilization 5 они не побоялись пойти по пути Revolution, в основе оставили концепцию той самой первой «Цивилизации», а все, что придумали за последние двадцать лет, — переделали заново.

Теперь работает

Как и раньше — игра начинается с выбора цивилизации, которую вам в ближайшие 6000 лет предстоит довести от стадии доплеменного поселения до статуса ядерной сверхдержавы. Как и обычно, у каждой из наций есть свои особенности: так, например, индусы получают огромный бонус к приросту населения в городах, англичане — улучшения у морских войск, русские — конного юнита Cossack и здание Krepost и т.д.

Большинство партий в «Цивилизации» происходит на случайно сгенерированных картах (как и прежде, перед началом игры настроить можно буквально все: от размеров планеты до особенностей климата и ландшафта). Как и раньше — действие одной классической партии занимает 500 ходов и охватывает период с 4000 г. до н.э. по 2050 год. Начиная с основания вашего первого города, изобретения колеса и первой стычки с варварами, вы сквозь столетия проведете вашу цивилизацию в век интернета и нанотехнологий... если, конечно, сумеете поделить планету с другими цивилизациями.

Серьезные изменения произошли и с тактической частью игры. В пятой части наконец-то пропала необходимость в содержании огромных армий и ведении бесконечных столетних войн. Держать в городах гарнизон из десятка отрядов не просто не нужно, но и невозможно — в одном поселении (да и вообще в любой клетке на карте) может одновременно находиться только один юнит.

Эта, казалось бы, мелочь, радикально меняет весь геймплей. И если раньше война в «Цивилизации» рано или поздно начинала утомлять, то в Civilization 5 вы внезапно обнаружите, что впервые за много лет с диким интересом передвигаете по карте солдатиков и бомбите города артиллерией. Поселения, даже без гарнизона, не так-то просто захватить, но даже армия из пяти отрядов в умелых руках способна здорово напугать противника. Впервые за всю историю «Цивилизации» такие вещи, как опыт юнитов, полученный в бою, особенности рельефа и тому подобные мелочи вдруг *на самом деле* начинают существенно влиять на игру. При строительстве городов важно учитывать оборонные преимущества местности: у крепости, зажатой между скалами, может, и не самое выгодное экономическое положение, зато за один ход ее может атаковать только один вражеский юнит.

Такая продуманность характерна буквально для каждого мелкого элемента этой игры. Самое смешное, что все те механизмы, которые, по идее, закладывались еще в Civilization 4, спустя пять лет наконец-то заработали по-настоящему.

Например, случилось невероятное: в пятой части вы можете действительно пройти всю партию и ни разу не вступить в войну. Экономика и дипломатия — важнейшие элементы игры. Самое большое нововведение в классическую Civilization-концепцию — независимые города-государства. Кроме вас и цивилизаций-соперников, по островам и континентам разбросан десяток-другой «вольных городов». В отличие от «больших» цивилизаций, моногорода не расширяют сферу своего влияния и не воюют за пределами своих границ.

Так вот, просто взять и завоевать эти удельные княжества — далеко не самая умная политика. Развив экономику и как

Рыцари — в позднем средневековье самый подходящий юнит для тех, кто хочет быстро и внезапно расширить свою империю.

Во время переговоров торгуйтесь не жалея сил: в Civilization 5 за хорошую цену соперники будут даже уступать вам свои города.

следует накачав деньгами местных князьков, можно получить не только порядочные прибавки к торговле и культуре, но и хорошего союзника на случай войны с другой цивилизацией.

Кроме того, AI стал куда гибче в вопросах дипломатии. И если раньше во время войны враг шел на переговоры, только когда уже догорали последние родные хаты, а ваши армии подходили к его столице, то в Civilization 5 возможны такие ситуации, когда на ваше мирное королевство нападает заведомо более сильный противник, но после нескольких неудачных наступлений легко соглашается на перемирие и даже какие-то контрибуции.

Культурные люди

Вообще, воевать в пятой «Цивилизации» — дорого, невыгодно и рискованно, да и зачем воевать, когда практически любой вопрос можно решить золотом? Ваши соседи по планете — страшные торгаши, и они с удовольствием предложат вам приобрести или обменять различные ресурсы, заключить соглашение в сфере научно-технического сотрудничества, а за хорошие деньги вам могут продать целые города.

Впрочем, необходимости иметь десятки городов в Civilization 5 нет. Последнее серьезное нововведение пятой части: благополучный рост ваших поселений возможен, только если ваши подданные довольны жизнью. То есть если раньше в «Цивилизации» уровень «роскоши» давал лишь минорные бонусы, то теперь сытость электората и его доступ к зрелищам — прямой ключ к успешному развитию страны.

В пятой части механика ненавязчивым образом заставляет вас так или иначе на определенном этапе переориентировать вашу варварскую нацию во что-то более-менее культурное. Без храмов, колизеев и шаманских капищ, увеличивающих «культурный уровень» городов, не будут расти границы вашей страны, а растущие границы — это постоянный доступ к новым ресурсам для растущего населения... Получается замкнутый круг: вам так или иначе приходится более-менее гармонично развивать свою цивилизацию, и все любимые читерские тактики типа «быстро изобрести порох и к 600 году н.э. вынести всех на планете» внезапно перестают работать.

Civilization 5 вылизана и сбалансирована так, как и не снилось ни одной предыдущей части сериала, а механика избавлена от всех (давайте будем честными) ненужных элементов. Например, социальная политика теперь реализована как, вы уж простите за сравнение, прокачка «талантов» в онлайновой MMORPG типа World of Warcraft. Всего существует несколько «ветвей» с различными социальными моделями общества. Каждый ход все культурные строения и чудеса света, построенные в ваших городах, вырабатывают условную «культуру», которая со временем накапливается и позволяет вам выбрать следующий «перк» для своей цивилизации.

Уже с самого начала вы можете направить свою цивилизацию по пути («дереву») традиционной патриархальной или республиканской модели развития, а со временем (изучая новые технологии) будут открываться религиозные и социалистические, коммерческие и технократические ветки развития. Если совсем просто, то на практике вы раз в N ходов, в зависимости от уровня «культуры» подшефной нации, получаете приятный экономический, социальный или военный бонус.

■■■

Наконец, пятая Civilization еще и очень прилично выглядит — на мощных конфигурациях игра выдает сочные топографические ландшафты с аккуратными моделькими юнитов, натуральным туманом и пирамидами желтых барханов в пустынях. Конечно, при всех включенных деталях игра рано или поздно начнет притормаживать на поздних стадиях (когда буквально каждая свободная клетка или застроена, или занята юнитом), но в этом как раз нет никаких сюрпризов — «тормоза после начала индустриальной революции» вот уже двадцать лет считаются фирменной чертой всех без исключения игр сериала.

Civilization 5 — вершина развития классической механики «Цивилизации». Новейшая часть этой великой стратегии оказалась не просто нашпигованным деталями и сотнями новых юнитов ремейком с современной графикой, а первым за много лет серьезным переосмыслением всей серии. Все ключевые элементы игры (экономика, культура, строительство городов, боевые действия) были избавлены от утомительных деталей и сбалансированы с величайшей точностью. Из игры исчезло все лишнее, что так давно раздражало хардкорщиков и мешало новичкам. Двадцатилетней давности формула Civilization оказалась как никогда близка к идеалу. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

Ни разу за 20 лет и пять серий своей истории сериал Civilization не менялся настолько радикально. Если вы никогда до этого не играли в «Цивилизацию», а глобальные стратегии казались вам сложными и заумными — сейчас самое время начинать ломать этот стереотип.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей ★★★★★★★★★★ 10
Графика ★★★★★★★★★☆ 9
Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 10

Рейтинг

9,5

«Великолепно»

Читать с листа

«Цивилизация» — игра, целиком построенная на собственной системе условностей и фирменных отличительных черт. Самая большая проблема любого человека, который хоть раз искренне пытался поиграть в Civilization, — это быстро разобраться с тем, что, собственно, происходит на экране. Ниже вас ждет трехминутный справочник по важнейшим базовым концепциям Civilization 5, о которых лучше знать перед тем, как садиться за эту игру.

1. Три главных параметра и главных цвета, которыми описывается состояние дел в нашей цивилизации. Синий — прирост очков науки за ход; с наукой все просто, чем больше ваши города ее генерируют, тем быстрее вы исследуете новые технологии, открываете доступ к новым зданиям, юнитам и социальным парадигмам. Желтый — цвет денег; золото — важнейший ресурс Civilization 5; в этой игре почти все, что нельзя захватить или изучить, можно купить. Фиолетовый — количество очков «культуры» за ход. Чем культурнее наше общество, тем быстрее растут границы городов и открываются новые общественные доктрины.

2. Важность города в большинстве случаев можно определить на глаз — мегаполисы выглядят заметно крупнее поселков. Тем не менее, чтобы вы знали, большое число рядом с названием города обозначает количество жителей, зеленая цифра — количество ходов, оставшихся до очередного роста населения, а красная — число ходов до окончания строительства выбранного здания. Наконец, самое важное число нарисовано рядом с иконкой щита — это уровень толщины городских стен и защиты от вражьих атак.

3. Исчерпывающая информация о выбранном в текущий момент юните. Главный параметр, который нужно знать о любых войсках в Civilization 5, — сила их атаки (или защиты — в пятой части все проще). Маленькими пиктограммами обозначаются все «перки» выбранного юнита, которые он зарабатывает, набирая опыт в бою: бонусы к атаке с различных типов ландшафтов, прибавки к восстановлению «здоровья» и т.п.

4. Государственная граница — очень важная штука в пятой части Civilization. Близость двух амбициозных держав друг к другу автоматически рождает нездоровую напряженность, а «культурная гонка», направленная на расширение границ своих городов, может легко обернуться военной операцией.

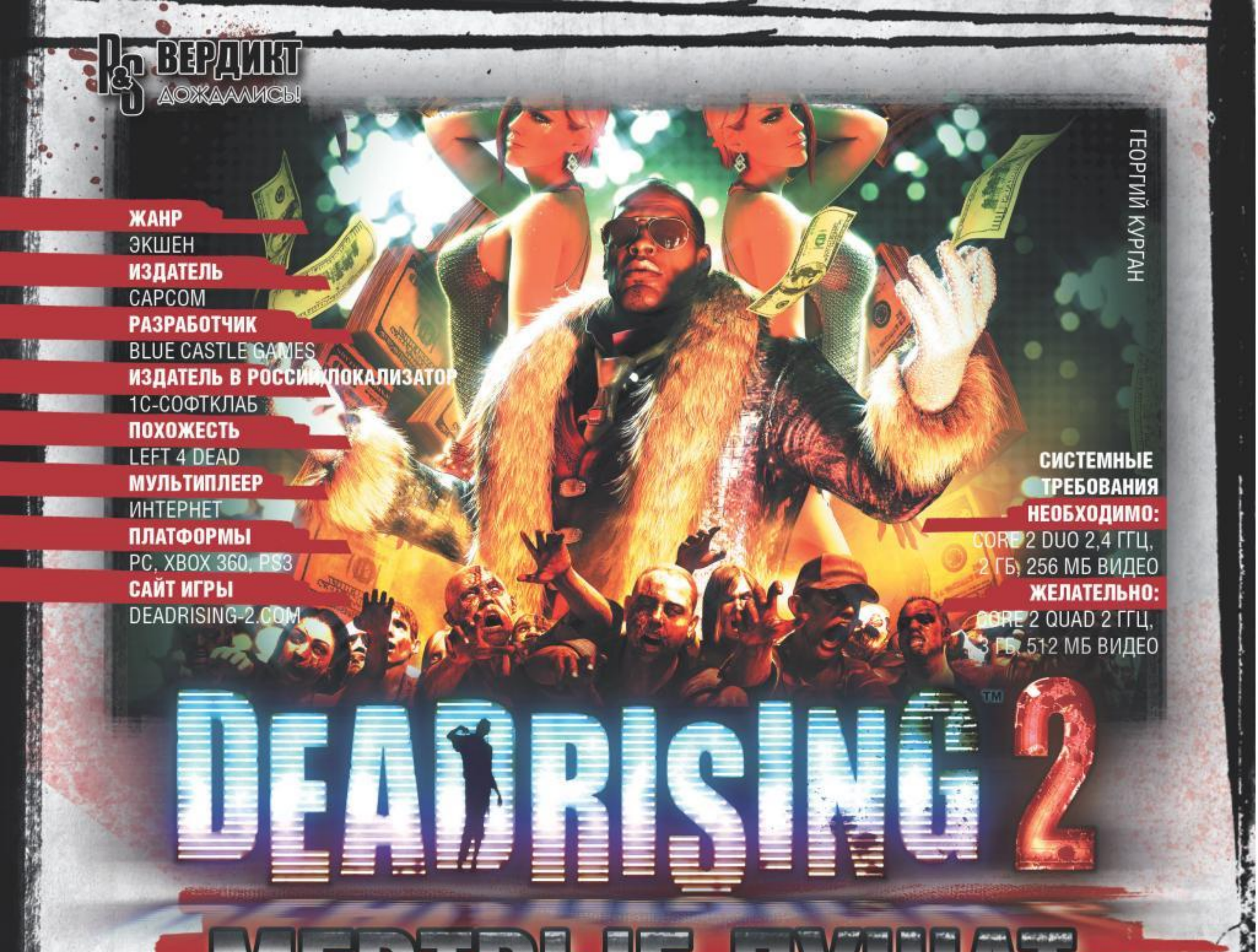
5. Доступ к стратегическим и товарным ресурсам — ключевая вещь для того, чтобы обеспечить спокойствие и довольство вашего населения. Вовремя построенная плантация в банановой роще или натянутые в местах рыбьего нереста сети дают не только рост «счастья» в городах, но и коммерческую выгоду.

6. В пятой части Civilization игровой интерфейс наконец-то избавился от своей фанфаронской офисной пышности. 90% всей полезной информации подается при помощи выпадающих иконок-сообщений, а три кнопки вверху позволяют легко управлять всей культурой, наукой и дипломатией. Для любителей посмотреть красивые графики и помедитировать над цифрами — все «хардкорные» пункты меню спрятаны под маленькой иконкой со свитком в верхней правой части экрана.

And no religion too

Отмена в Civilization 5 религий как одной из ключевых игровых концепций была воспринята наиболее радикальными фанатами как чуть ли не главный повод лишний раз начать в интернете скандалы и крики на тему оказуаливания. На самом деле тут важно помнить, что в предыдущей, четвертой «Цивилизации» религии были чуть ли не главным объектом для шуток.

Во-первых, религии были уравнены по силе «проникновения» в массы, и стремительное развитие технологий в середине игры делало практически бессмысленными христианство или ислам — по механике игры к моменту их изобретения уже практически везде успевали проникнуть более ранние индуизм или конфуцианство. Во-вторых, юнитами-миссионерами, распространяющими вашу государственную религию, практически никто не пользовался — долго, неэффективно, да и утомительно. Наконец, в-третьих, в средневековье дипломатия между двумя странами с разными религиями обычно сводилась к реплике «умри неверный!» — что, как вы понимаете, несколько затрудняло торговлю и культурную экспансию.



ГЕОРГИЙ КУРГАН

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК
BLUE CASTLE GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
1С-СОФТКЛАБ
ПОХОЖЕСТЬ
LEFT 4 DEAD
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
DEADRISING-2.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CORE 2 DUO 2,4 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 QUAD 2 ГГЦ, 3 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

DEAD RISING 2

МЕРТВЫЕ ДУШАТ

Давайте сразу условимся: чтобы понять всю полноту наших претензий к **Dead Rising 2**, нужно как минимум быть знакомым с первой частью игры. Не столь важно, понравилась она вам или нет, — проблема в том, что если вы не видели оригинала, то все упреки во вторичности и бездумных самоповторах можно будет смело пропускать мимо ушей. Эти две игры разделяет четыре года, поэтому, если вы приучены к современным играм и у вас, чего доброго, есть работа, учеба и личная жизнь, — возможно, к первой части не стоит даже приближаться, только зря расстроитесь.

Преступление, наказание и зомби

Действительно, стоит только произнести название игры

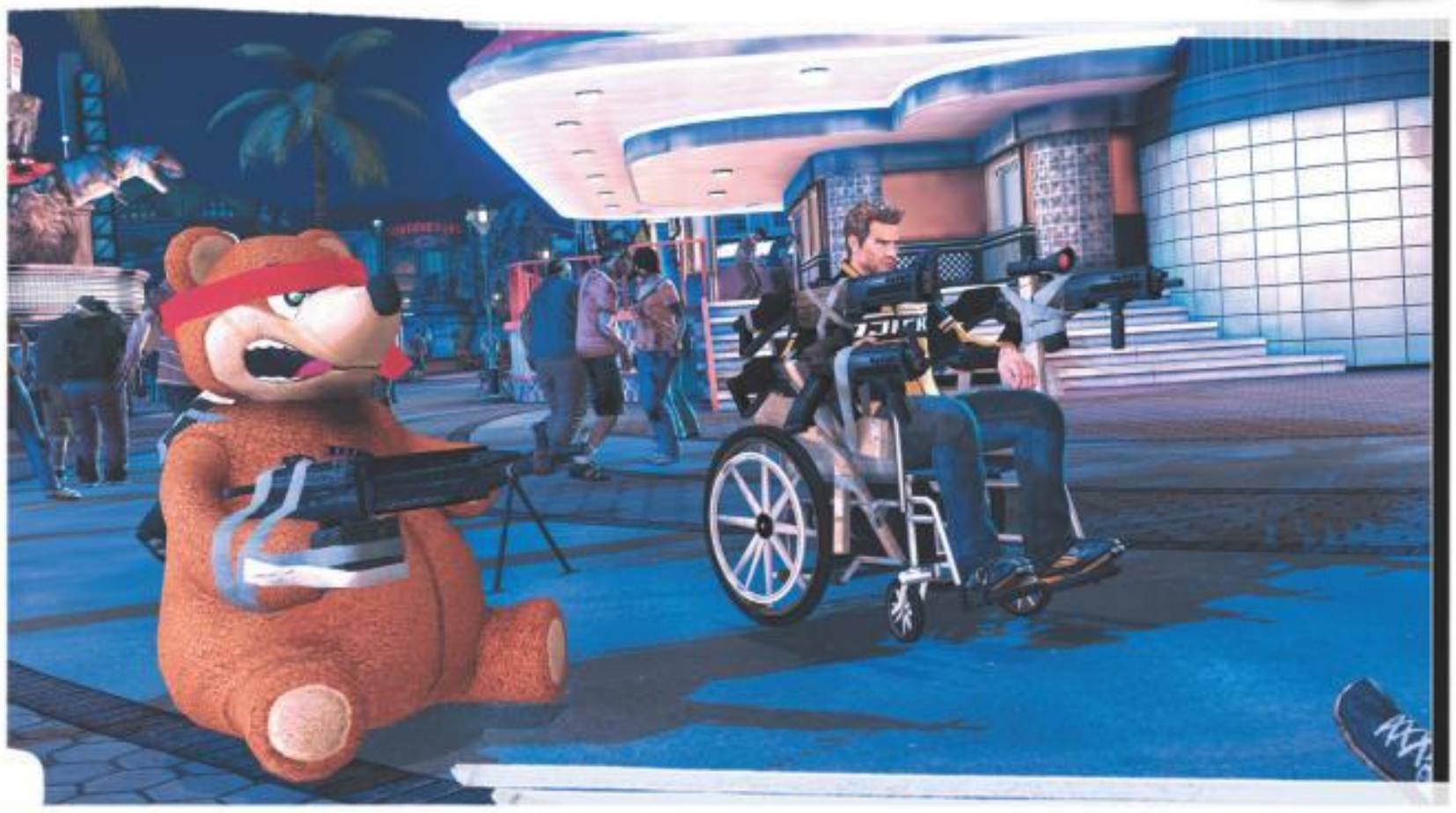
Не то чтобы в первой части шутки были очень интеллигентными, но вторая временами скатывается в натуральный цирк с элвисами.

вслух в редакции «Игромании», как окружающие тут же назовут как минимум десять поводов для ненависти к **Dead Rising**, и все, что характерно, будут справедливыми. Неудачное управление и неудобный интерфейс (как всегда у **Capcom**), издевательская система сохранений и непрерывно тикающий таймер — 72 часа на разгадку тайны зомбификации провинциального американского городка, и ни секундой больше.

Все это, спору нет, очень грустно. Однако, как один из нескольких десятков фанатов Dead Rising в этой части континента, я могу с уверенностью заявить: игра была гениальной ровно по тем же причинам, по которым ее столь яростно критикуют. Все дело в том, что, если присмотреться, Dead Rising была издевательски, цинично похожа на окружающую действительность. И дело отнюдь не в очевидной пародии на общество потребления — тему глупо толкущихся в супермаркете зомби Джордж Ромеро обыграл еще тридцать с лишним лет назад.

Достижение Capcom заключалось в том, что они помещали игрока в крайне тесные рамки и никак не давали ему убежать от жестокой действительности в виртуальность — в их мире жилось ничуть не легче. Времени мало, вечно нужно куда-то бежать, из каждого угла зовут на помощь поедаемые зомби люди, но спасти удастся дай бог половину — часы-то тикают. Героя все теребят, дергают за рукав, чего-то требуют и вызывают по рации. Сам он при этом жутко неуклюж (номинально в арсенале масса приемов, но с таким-то управлением поди ими воспользуйся!), то и дело оступается, падает и вечно ищет по всем углам чего бы пожрать — еда восстанавливает здоровье.

Словом, по всем параметрам жизнь фотографа Фрэнка Уэста больше напоминала средний рабочий день какого-нибудь менеджера-неврастеника из мегаполиса, с той разницей, что вместо офисов, секретарш и отчетов в Dead Rising был открытый для исследования супермаркет, любые подручные средства в качестве оружия и зомби, зомби, зомби. Удовольствие, получаемое от игры Capcom, было в известной мере мазохистским, зато она давала вполне четкое представление о том, как себя чувствует человек, на трое суток запертый в супермаркете в компании плотоядных клиентов морга.



Комбинируемых предметов в игре столько, что за одно прохождение вы, возможно не сумеете собрать их все. Мы, к примеру, так и не увидели вот этого рэмбо-мишку.

Война, мир и зомби

Казалось бы, в этом смысле вторая часть — беспроигрышный вариант. Спустя четыре года Dead Rising — все еще единственный представитель своего жанра, а разработчики, кроме того, избавили игру от самых мерзких недостатков: стрелять удобнее, туалетов-чекпойнтов в два раза больше, а интерактивных предметов — во все десять.

Больше здесь не случается так, что герой (Чак Грин, а вас?) остается с пустыми руками: даже если мертвяки зажали вас в угол в бакалейной лавке — схватите с полки бутылку кетчупа, залепите противникам глаза и юркните за угол. Там, скорее всего, найдется бензопила. Или кир-

Во второй части гораздо больше опций по кастомизации героя. Нам удавалось создать убедительную копию образа Хантера Томпсона, но трусы, ирокез и перчатки с гвоздями — тоже здорово.

пич. Или электрогитара. Или весло. Да практически что угодно. Причем количество бесполезных предметов увеличилось прямо пропорционально количеству полезных, поэтому хватать все, что попадется под руку, не выйдет, нужно думать.

В Dead Rising 2 действуют свои особые законы маркетинга — к выбору товаров в магазинах подходишь с точки зрения их полезности против зомби. После этой игры бывает довольно трудно ходить в супермаркеты: стеллажи с модной одеждой и кричащими обложками компакт-дисков уже не кажутся столь привлекательными и мозг автоматически пытается найти полки с сельхозтоварами и ножами — так спокойнее.

Здесь же — занимательная комбинаторика, которой разработчики мозолили нам глаза все полтора года с момента анонса. В нее Blue Castle Games, кажется, вложили весь свой творческий потенциал: ближе к середине игры карточек (выдаются, напоминаем, по мере выполнения квестов и роста в уровнях) с различными комбинациями предметов становится столько, что не знаешь, куда их девать. Инвалидное кресло плюс автомобильный аккумулятор дают передвижной электрический стул. Подгнившая кисть плюс динамитная шашка — мину-ловушку. Водяной пистолет и бензин — огнемет. Фонарик и блок питания от компьютера — электрошок. Наша любимая комбинация — боксерские перчатки со встроенными ножами: изнашиваются быстро, но выглядят ну очень внушительно.

Многие предметы имеют по несколько вариантов комбинаций: к примеру, водяной пистолет можно совмещать не только с канистрой бензина, но и с огнетушителем.

Мастер, Маргарита и зомби

В дополнение к этому балагану авторы предусмотрели массу сторонних развлечений. Поскольку место действия — город-казино Форчун-Сити, то повсюду установлены слот-машины, механические быки и игровые автоматы с виртуальным гольфом. Также на локациях можно без труда найти спортивный автомобиль и внедорожник — если сумеете каким-то образом достать от них ключи, можно будет разъезжать по супермаркетам с ветерком. Ну а мотоцикл со встроенными бензопилами (вместо них, впрочем, могут быть и пулеметы — байк поддается модификации) выдадут в первый же игровой день в награду за победу над одним из боссов.

С последними на первый взгляд все тоже хорошо — как и первая часть, Dead Rising 2 выставляет против главного героя целый полк отборных психопатов с уникальными боевыми приемами. В этой серии: повар-каннибал, топ-модели-лесбиянки, нерд-девственник в латексе и с розовой бензопилой, а также усатый полицейский, который вешает на строительных лесах всех, кто попадется ему под руку.

Словом, возможностей для плодотворного досуга и самовыражения во второй части стало значительно больше. При этом все милые сердцу издевательства никуда не делись. Героям по-прежнему надо продержаться 72 часа (по крайней мере так утверждается поначалу). Сроки выполнения заданий все так же ограничены по времени. Автоматического восстановления жизни и чекпойнтов как не было, так и нет — извольте заботиться о себе самостоятельно. А выжившие, кажется, стали еще капризнее прежнего: один, например,

Оставив за скобками то, что Чак одет в обтягивающие шорты и топик, обратите внимание на прекрасный гибрид копья и воздуходувки в его руках!

Двое против ветра

Рассказ о том, как два редактора «Игромании» пытались поиграть в кооперативный режим Dead Rising 2 и как из этого ничего не вышло

Дополнительным аргументом для игры в Dead Rising 2 по идее должен был стать режим кооперативного прохождения. В документах все звучало очень привлекательно — второй игрок мог присоединиться к прохождению в любой момент, а после выхода — сохранить все заработанные уровни и регалии, чтобы затем перенести их в свою игру.

На деле, разумеется, все это работает через прямую кишку гамадрила. Процесс запуска кооперативного режима в PC-версии продлился примерно 15 минут: залогиниться в Games for Windows Live, ввести ключ (copy-paste не поддерживается), скачать обновление, выйти из игры, перезапустить Steam, добавить товарища в список друзей Live (список друзей Steam не поддерживается)…

Когда мне наконец-то удалось подключиться к Алексею Макаренкову, выяснилось, что игра выдает жуткие лаги, а соединение разрывается с периодичностью примерно раз в пятнадцать минут. Что же до самого кооперативного режима, то без программных ошибок в нем даже могло быть весело: когда по экрану бегают два амбала (один — в пижамном костюме и футбольном шлеме, другой — в кокетливой дамской шляпке) и избивают зомби досками — это само по себе смешно. С другой стороны, каких-то возможностей для сложного взаимодействия в игре нет: избивать друг друга можно, а вот обмениваться предметами — почему-то нет. Максимум, что дозволяется, — это передать товарищу одну единицу еды, если у него закончилось здоровье. Кроме того, путешествовать разрешается только вместе, но это-то как раз было ожидаемо. Ну а в общем и целом лучшей кооперативной игрой про зомби остается, конечно, Left 4 Dead, а Dead Rising требует еще как минимум двух-трех патчей.

ранен, еле плетется, но наотрез отказывается, чтобы Чак подставлял ему плечо, — как-то это не по-мужски. Ну а парочка военных просто-напросто расстреливает героя, если у того в инвентаре будет хотя бы одна единица огнестрельного оружия.

Отцы, дети и зомби

Следуя нашей же логике, игре нужно ставить оценку в районе восьми с половиной баллов. Для тех, кто сталкивается с Dead Rising впервые, так оно, возможно, и будет: поверьте, нет ничего веселее, чем врубиться в толпу зомби с гибридом кувалды и топора (есть тут и такой аксессуар), измочалить их в клочья и раздавить головы всем оставшимся. Еще бывает очень здорово вооружиться газонокосилкой и перерубить кое-кому нижние конечности. Или скрестить лук с динамитом и пострелять по мертвецам с господствующей высоты — вот увидите, это очень здорово!

Вместе с тем, если вы видели оригинал, в какой-то момент вам станет очень тоскливо. Как только дело доходит до таких тонких вещей, как персонажи, сценарий и постановка, **Blue Castle Games** не могут придумать ничего умнее, кроме как скопировать *все* из первой части игры. Ближе к концу Dead Rising 2 начинает походить на самопародию, причем довольно сквернюю. Вся разница между Фрэнком Уэстом и Чаком Грином заключается в том, что у первого есть фотоаппарат, а у второго — зараженная зомби-вирусом дочка, которую, чтобы не мутировала, нужно каждые сутки подкалывать «Зомбрексом».

А дальше — сплошные дежавю. Если из Форчун-Сити убрать казино, он станет неотличим от супермаркета городка Уилламетт: магазины, ресторанный дворик, сквер с зелеными насаждениями… даже недостроенная секция со строительными лесами и зомби в касках — и та

По традиции, количество зомби в городе растет с каждым днем. Ближе к концу игры на этих улицах будет яблоку негде упасть. К техническим тоннелям все это почему-то не относится.

присутствует. То же справедливо и для боссов: раньше был клоун с двумя бензопилами, теперь — спятивший маскот с двумя огнеметами. Раньше — семья снайперов (папа-снайпер и два несовершеннолетних снайперенка), теперь — банда реднеков с винтовками. Место сумасшедшего мясника занял не менее сумасшедший повар.

Ну а вообще-то, положа руку на сердце, Capcom подходили к дизайну боссов не в пример тоньше, чем их ручные покемоны из Blue Castle. Мачо-террорист Карлито перед каждым боем целовал ладанку и проникновенно произносил «Pachamama». Контуженный ветеран Клифф Хадсон видел вместо зомби «проклятых вьетконговцев». Ну а вместе с культистом Шоном Кинэном в супермаркете появлялись странные молчаливые личности в дождевиках и зеленых масках. Безусловно, в Dead Rising 2 есть свои удачные психопаты (обойдемся без спойлеров, с этими ребятами лучше встречаться лично), но в большинстве случаев это либо карикатурные придурки, либо ухудшенные версии боссов из оригинальной игры.

Если при виде этой картинки вы подумали про кинофильм «Убить Билла», то вы правильно подумали.

Любовь, голуби и зомби

Да что боссы! Самое поразительное (в плохом смысле слова) то, что под конец разработчики начинают копировать первый Dead Rising целыми сценами! Например, в обязательном порядке загоняют нас в подземные коммуникации и заставляют что-то там искать. Вот только если раньше в тоннелях было в сто раз больше зомби, чем на поверхности, то теперь — полтора инвалида, которых запросто можно объехать на скейтборде.

Помимо этого, в режиме Overtime (несколько дополнительных часов геймплея с альтернативной концовкой, которые открываются, если вы выполняете определенные условия по ходу игры) снова предлагают собрать несколько квестовых предметов, а затем — сразиться врукопашную с финальным боссом. Вот только в первой части этому предшествовала грандиозная сцена с прорывом через запруженную зомби канализацию (обойти их было *никак* нельзя, приходилось протискиваться), а здесь — так, заурядные курьерские побегушки с мордобоем в конце.

Зачем это было нужно? Почему нельзя было придумать что-то новое? Почему, наконец, так плохо раскрыта тема больной дочери? За всю игру она всего лишь однажды оказывается в реальной опасности; в остальное время девочка отсиживается в бункере и все, что от нас требуется, — регулярно приносить ей лекарство, которое и искать-то необязательно, потому что его можно без особых усилий купить в лавочке местных барыг.

Финальный удар под дых — примерно треть комбинированных видов оружия оказывается попросту бесполезной. Отчасти потому, что урон слишком низок, а оружие быстро (некоторые экземпляры — секунд за пять) ломается, отчасти потому, что составные части бывает крайне трудно достать и донести до верстака, на котором происходит процесс сборки. Да и потом, все зомби в игре ведут себя одинаково, поэтому к третьему дню становится все равно, чем их давить — подручными ли средствами или хитрыми изобретениями, — мертвяки в любом случае глупо развалятся на куски. Под конец, правда, появляется «усиленный» подвид, но этого мало — особенно после **Left 4 Dead**, где на каждом уровне были уникальные виды зомби, не считая зомби-боссов. Ну а в Dead Rising всегда проще воспользоваться проверенной схемой — найти журнал (они тут вместо колец и амулетов из RPG), увеличивающий прочность холодного оружия, забить инвентарь мечами и секирами, в оставшиеся слоты положить канистры с апельсиновым соком — и можно держаться хоть целые сутки.

■ ■ ■

Даже четыре года спустя, после всех доработок и инъекций контентом, Dead Rising остается игрой не для всех. Тех, кто сталкивается с ней впервые, может шокировать по-прежнему несовременный интерфейс (изменений со времен 2006 года — ноль) или недружелюбная форма подачи, без которой, впрочем, эта игра не была бы сама собой. Фанаты, в свою очередь, ближе к середине игры начнут маяться, не понимая, почему герои и декорации новые, а типажи и игровые ситуации — старые. Сиквел делали явно более старательные, но менее талантливые люди. В результате Dead Rising 2 — одновременно гениальная и покалеченная, как глухой Бетховен, убогая и милая, как трехлапый щенок. Ее, как единственную в своем роде, обязательно стоит изучить, но никто не сможет дать гарантий, что вам не захочется ее пристрелить. Из жалости. ■

Реиграбельность

Классный сюжет

Оригинальность

Легко освоить

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

За четыре года в Capcom так и не сумели придумать для своей игры новый сюжет, а кроме того, забыли сбалансировать систему комбинируемого оружия, которую так отчаянно рекламировали. Но устраивать зомби-массакр эти досадные обстоятельства еще никому не мешали.

Геймплей: 7

Графика: 8

Звук и музыка: 9

Интерфейс и управление: 6

Рейтинг

7,0

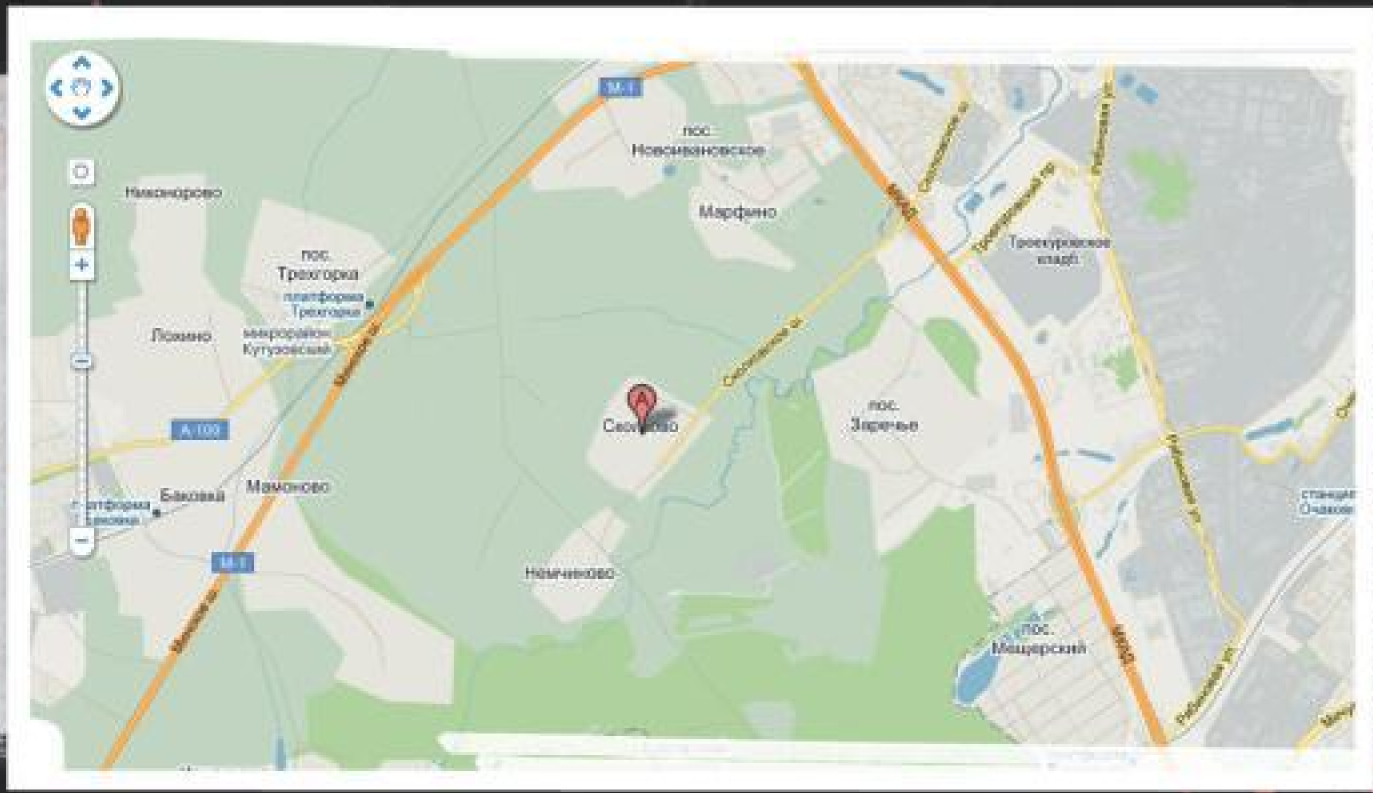
Хорошо

Мертвые с косами бросили царя

Четыре места в России, которые могли бы стать идеальными декорациями для новой части Dead Rising

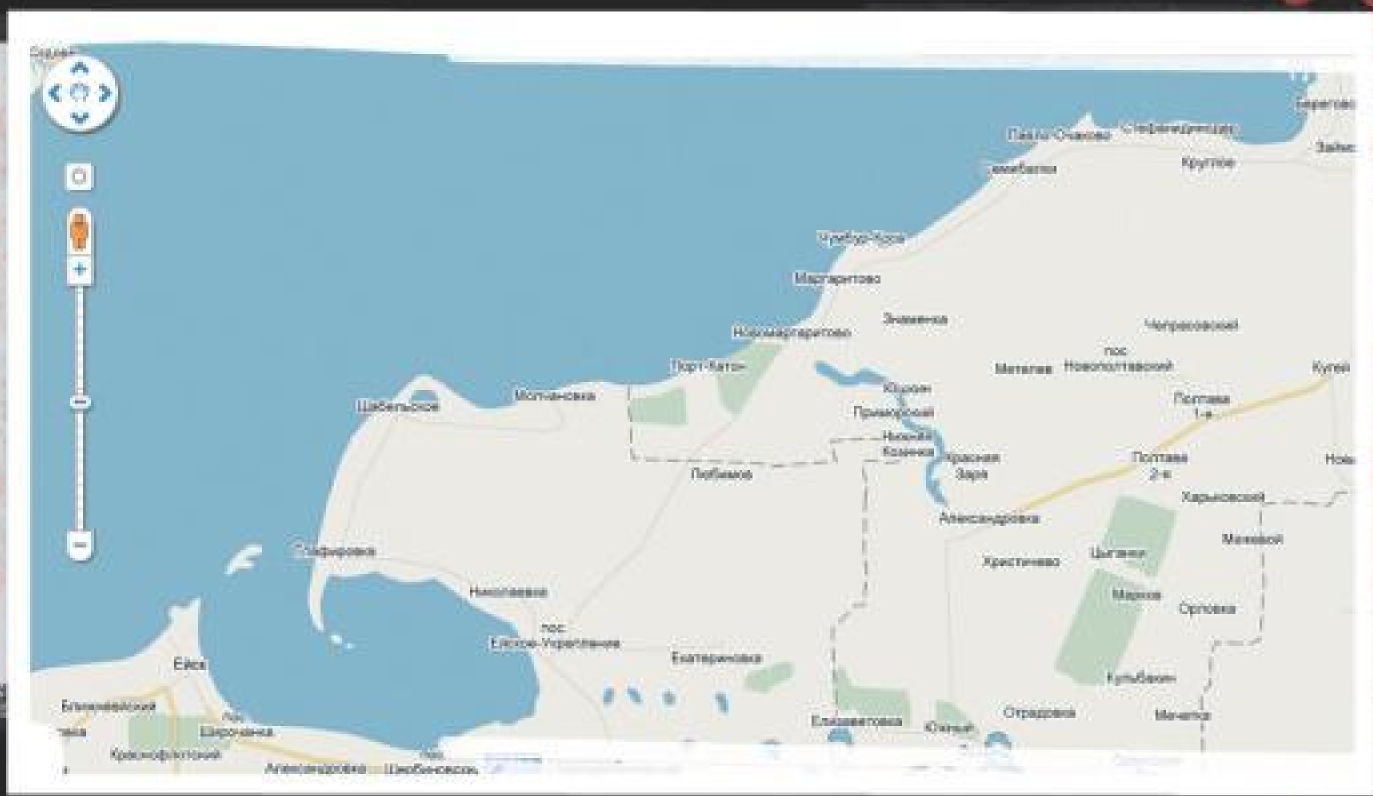
Инноград в Сколково

Согласно официальному сайту фонда развития Иннограда в Сколково, миссия проекта — «создание благоприятной среды для концентрации интеллектуального капитала, способного генерировать инновации». Что бы это ни значило, ясно одно: правительство России попытается собрать в Иннограде лучшие умы нации, и это, безусловно, отличные новости для зомби — уверены, им понравится место, в котором собираются люди с большими мясистыми мозгами. Ну а для полноты антуража на такую локацию не помешало бы добавить зомби-Суркова или как минимум зомби-Чубайса.



Азов-Сити

Сообщается, что Азов-Сити, одна из четырех создаваемых в стране игорных зон, расположен между селом Порт-Катон с ростовской стороны и хутором Молчановка (Шабельского сельсовета) с кубанской. Площадь зоны составит две тысячи гектаров — более чем достаточно для зомби-апокалипсиса. Смущает лишь то, что пока на этой территории открыто всего два казино (на открытии казино «Шамбала» 1 октября выступал Юрий Лоза), но и это не беда: в этом месте наверняка полно зомби-гастарбайтеров, зомби — мелких чиновников, а ближе к осени сюда подтягиваются зомби-грибники и зомби-дачники из недальних деревень.



Петергоф

Построенный в период 1709—1745 гг., дворцово-парковый ансамбль «Петергоф» как нельзя лучше подходит для разборок с недружелюбными трупами. Например, Большой Петергофский дворец, построенный в стиле зрелого барокко, насчитывает около тридцати залов, в которых могут комфортно разместиться несколько сотен, а то и тысяч зомби. А из фонтанов-шутих легко можно было бы сделать очередной вид комбинированного оружия — ух что будет, если залить в них бензин! Отдельное удовольствие — возможность прикончить надоедливого ряженого в костюме Петра. Если повезет, то можно успеть сделать это до того, как он превратится в зомби.

Тайга

Наконец, когда все рукотворные объекты окончательно наскучат, можно будет перенести действие игры в тайгу — самую большую по площади ландшафтную зону России (ширина на европейской части страны — 800 км, в Западной и Восточной Сибири — 2150 км). Здесь правила игры, конечно, сильно меняются (лес — это вам не торговые центры и не казино), но фантазия рисует зомби-лесоповал с зомби-зэками, деревню зомби-староверов и увеселительную охоту на зомби-глухарей, зомби-рябчиков и зомби-бурундуков. Из новых видов оружия: берданка, рогатина, трухлявое полено и веточка жимолости.

Карта © maps.google.com

Жанр
Экшен
Издатель
Electronic Arts
Разработчики
Danger Close Games
DICE
Похожесть
Серия Call of Duty
Battlefield: Bad Company 2
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.medalofhonor.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 Гб
256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,66 ГГц
4 Гб, 512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Моисеев

MEDAL OF HONOR

ЕДВА ВЗОШЕЛ НАД СОПКАМИ РАССВЕТ

Любители теорий заговоров обожают рассуждать о том, что разрушение Всемирного торгового центра 11 сентября 2001 года — дело рук правительства США. И вы знаете, они ведь правы, даже если официальная версия о террористических атаках является абсолютно правдивой. Ведь еще в 1979 году началась операция «Циклон», в рамках которой Америка миллиардными инвестициями спонсировала моджахедов в Афганистане, чтобы те успешно боролись против советской армии, которая пыталась поддержать социалистический режим в стране. Наши войска ушли в конце 80-х, американцы тоже оставили искореженный регион на произвол судьбы. Неудивительно, что откормленные Западом талибы за пару лет прибрали страну к рукам и объявили всему белому миру вообще и Америке в частности джихад.

Волчья стая на месте

Именно афганскую тему выбрали создатели **Medal of Honor** для возрождения своего боевого сериала, который после появления **Call of Duty**, казалось, вымер, как атласкопкозавр. Причем игра ожидаемо посвящена не старому, советскому конфликту, который так полюбился Федору Бондарчуку, а современному, натовскому. Американская военная кампания началась практически сразу после терактов 11 сентября и тянется до сих пор без каких-либо существенных подвижек в сторону урегулирования ситуации, хотя Усамы бин Ладена, ради поимки которого все и затевалось, уже давно и след простыл. В открытом бою НАТО талибов, конечно, победило, но те принялись за свое любимое занятие: партизанскую подрывную деятельность. Как с ней эффективно бороться, пока придумать никто не смог. Поэтому для стран — участников конфликта и особенно для американцев война в Афганистане — больная и очень злободневная тема.

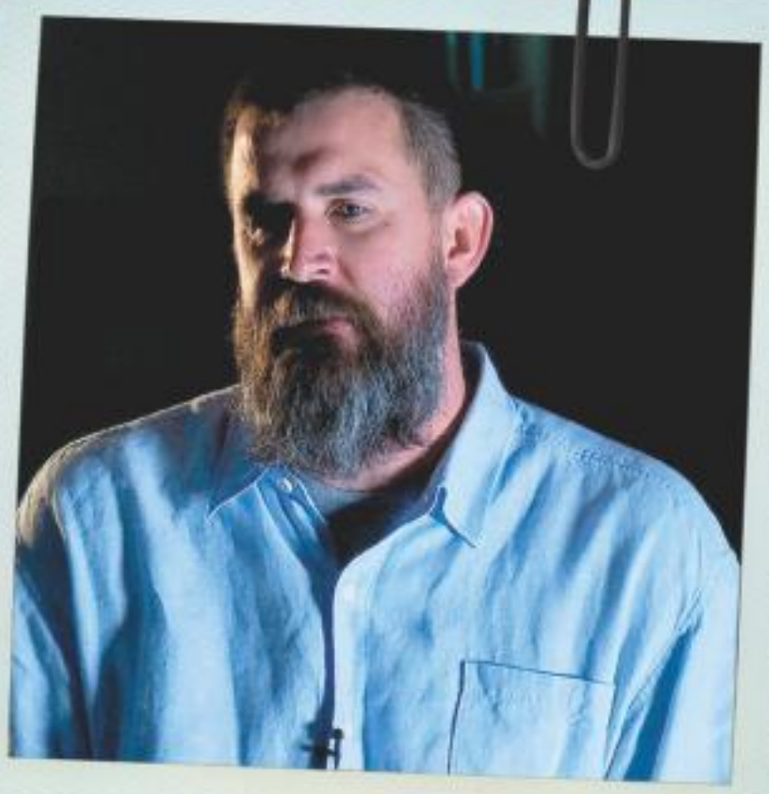
Что и говорить, время для перезапуска серии **Electronic Arts** выбрала непростое. Medal of Honor в графике осенних релизов неуютно поеживается между двумя титанами — **Halo: Reach** и **Call of Duty: Black Ops**. А если рассматривать игру еще и как сетевой шутер, то тут же вспоминается **Modern Warfare 2** с **Battlefield: Bad Company 2**, и на пьедестале почета не остается даже самого завалящего места. В таких взрывоопасных условиях было совершенно непонятно, кто и, главное, зачем будет играть в еще один шутер про современную (пусть и настоящую) войну.

Завязав действие игры на реальность, разработчики сразу же лишились главного преимущества, которое есть и у Modern Warfare, и у Bad Company 2: изрядной доли сумасшествия в происходящем на экране. Просто так стрелять в электронных человечков современному игроку уже не очень интересно, нужно, чтобы режиссеры постоянно делали ему красиво. В Medal of Honor таких моментов практически нет, а те, что есть, меркнут на фоне того безумия, что творится в обеих частях Modern Warfare.

По счастью, в Афганистане есть высокие заснеженные горы. Воевать только в пустынях и степях было бы скучновато.

ЧЕРНАЯ БОРОДА

Грег Годрич, продюсер Medal of Honor и человек, приложивший руку к Redneck Rampage, Return to Castle Wolfenstein и Kingpin: Life of Crime, в интервью «Игромании» рассуждает о солдатской доблести, бородах и былых временах



Самое главное, что мы хотим сказать солдатам: мы уважаем их и мы благодарны им. Мы ценим принесенную ими жертву. Мы понимаем, что они отдают все и никогда ничего не просят взамен. Пока мы тут сидим и болтаем об играх, они там рискуют жизнью ради нас. Medal of Honor — это наш способ сказать им спасибо.

Мы благодарим не только военных в Афганистане, а вообще всех солдат. Если отбросить политику и прочую шелуху, они просто выполняют свою работу. Но чтобы донести все это до простых игроков, нужно сначала сделать отличную игру. Иначе человек пожмет плечами, отложит геймпад и пойдет делать себе сэндвич. А мы хотим, чтобы они, в конце дня положив голову на подушку, задумались о том, что где-то сейчас солдаты гибнут ради них.

Почему я отрастил такую бороду? Мы собирались поехать в Афганистан, чтобы пообщаться с солдатами. И решили: а давайте-ка прикинемся крутыми мужиками и отрастим бороды. Согласились я и еще два человека, было это в феврале. Но по ряду причин поездку пришлось отменить. И тут появилась идея: мы продолжили растить бороды, а люди платили нам за то, чтобы мы их не сбривали. И все деньги, собранные до релиза игры 12 октября, мы пустим на благотворительность. Вот так, началось все как шутка, а закончилось серьезным и полезным делом. И мы страдали! С бородой жарко, она чешется, колется, и вообще с ней крайне некомфортно. Но это ерунда по сравнению с обычными солдатскими буднями.

Поверьте, если кто попросит меня сделать ремейк Redneck Rampage, я брошу все и соглашусь в ту же секунду. Но я бы не сказал, что я скучаю по девяностым. Вот в чем основное отличие: тогда вы могли без разрешения делать любую хрень, какую ни пожелаете. Вот почему Redneck Rampage вообще появился на свет. И вот почему сейчас вам никто в здравом уме не даст сделать ремейк, иначе настоящие реднеки и им сочувствующие затаскают нас по судам.

Стол накрыт

При этом механика игры от Electronic Arts практически подчистую копирует работы **Infinity Ward**: мы все так же рвемся вперед, отстреливаем душманов с «калашниковыми», лавируем по узким улочкам кишлаков, переводим дыхание за укрытиями и резвым сайгаком скачем к очередной контрольной точке. Кажется, единственное достижение Medal of Honor заключается в том, что она очень редко использует любимый художественный прием Modern Warfare по нагнетанию атмосферы, который называется «бесконечный респаун врагов».

Лишь пройдя первую пару миссий, наконец-то начинаешь осознавать, в чем же принципиальное отличие: прежде всего Medal of Honor — это достаточно серьезная игра, которая, не являясь полностью достоверной, умудряется передавать аутентичные ощущения от афганской войны, от боев в горах, пустынях и деревнях. Да, здесь не падают на голову ядерные ракеты и спутники связи — интерес поддерживается необычным взглядом на привычные ситуации и стойким чувством того, что происходящее на экране — не такая уж большая выдумка, что нечто подобное происходит где-то в мире вот прямо сейчас, пусть и за несколько тысяч километров. Если хорошенько об этом задуматься, может стать по-настоящему жутко.

Даже ставшие классическими задания подаются под каким-нибудь необычным соусом и воспринимаются совершенно по-новому. Скажем, сегодня только ленивый не делал миссий на самолете огневой поддержки AC-130, в которой вы, поплевывая в прицел, с пренебрежением следите за мельтешащими букашками на земле. А в Medal of Honor отряд игрока и есть эти самые букашки, отмечающие военной лазерной указкой цели и наблюдающие, как неспешно плывущий в небе силуэт AC-130 отрыгивает пулеметные очереди и тяжелые снаряды. Подобные фокусы авторы Medal of Honor устраивают постоянно. Даже такая мелочь, как поднятая после взрыва пыль, здесь меняет геймплей: приходится пробираться дальше чуть ли не на ощупь, пуская очереди в неясные силуэты басмачей.

Ждем звонка к обеду

Еще одно важное достижение разработчиков — ощущение работы в команде даже в одиночной кампании. Ваши напарники — не наскоро сбитая из можжевеловых поленьев массовка, они приносят реальную пользу, поддерживая вас не только метким огнем, но и тоннами полезной информации. Вместо пустопорожней болтовни или панических криков они, как профессиональные спецназовцы, реагируют на угрозы прочувствованными воплями («Душман с гранатометом на десять часов!»), вместе с вами проверяют постройки, врываясь туда боевым порядком и быстро сообщая, есть ли внутри враги. Кто-то один почти всегда возглавляет отряд и ко-

Несмотря на летящие во все стороны щепки, обломки, пыль и прочий мусор, никакой разрушаемости в игре нет.

Кое в чем Medal of Honor смогла уделать Call of Duty: миссия за вертолетчика здесь появилась раньше, чем у конкурентов.

В самый последний момент EA все-таки под гнетом политиков и далекой от игр прессы переименовала талибов во «враждебную сторону». Правда, только в мультиплеере.

Гранатомет — это самое серьезное оружие, что есть у басмачей. Именно поэтому в реальности их разгромили буквально за три месяца, после чего война скатилась в партизанскую.

ординирует ваши действия, что особенно важно в ночных миссиях, большую часть которых можно пройти без шума и пыли, быстро и тихо ликвидируя моджахедов. В такой команде чувствуешь себя настоящим профессионалом, и уже не возникает ощущения, что находишься посреди толпы ряженых с гармошками, — вокруг война. От компьютерных напарников, честно говоря, мы такого совсем не ждали.

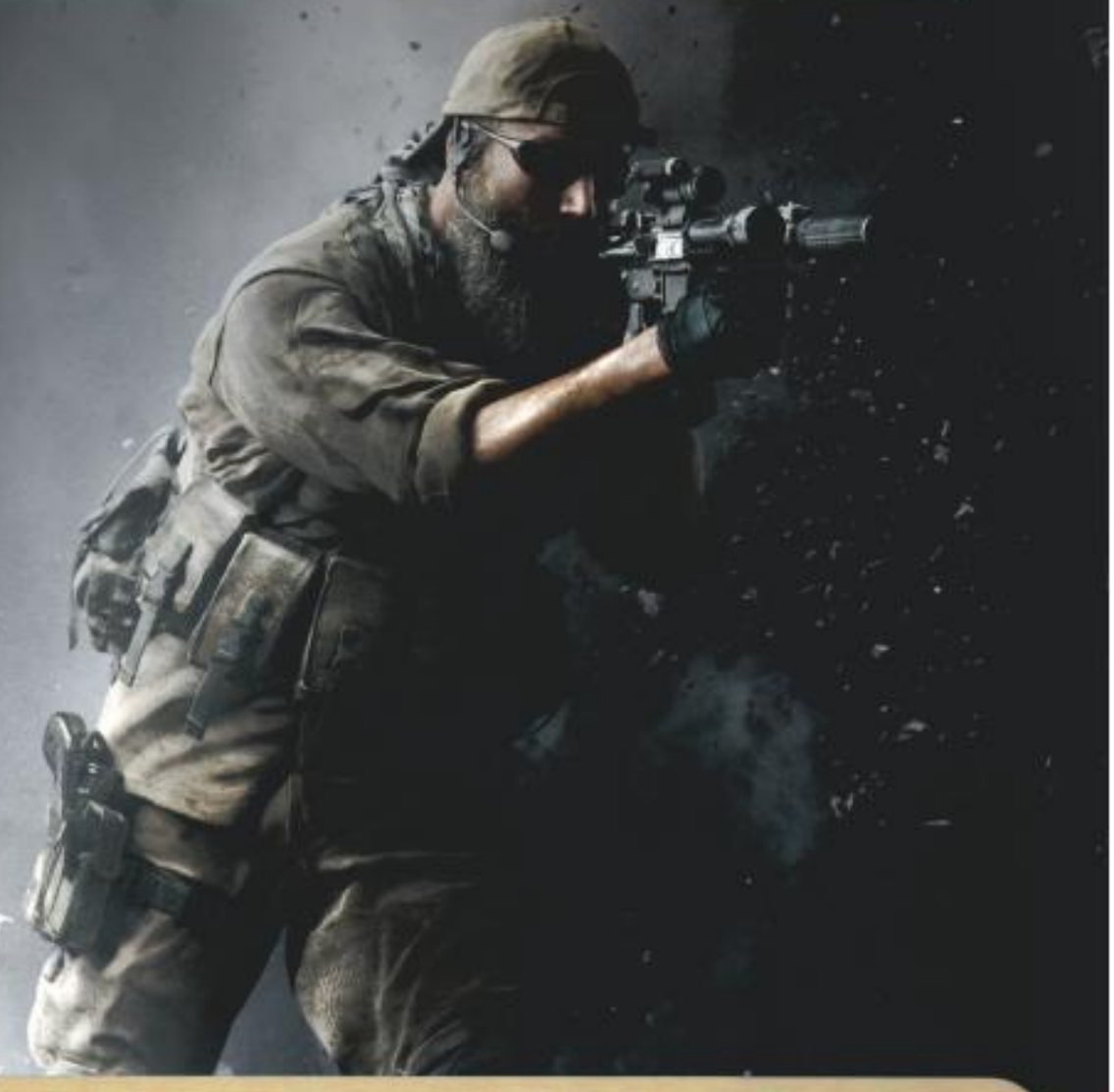
Тот же эффект «работы в команде» достигается и грамотной структурой миссий. У сюжета игры нет какого-то основополагающего стержня, какой-то осязаемой цели. Это скорее набор зарисовок под условным названием «самые зрелищные из ужасов афганской войны». Героям многое предстоит пережить: штурм города и аэродрома, шпионские миссии под носом у террористов, афганский вариант высадки в Нормандии (только с вертолетов и в пустыне), снайперские поединки в горах, даже в засаду придется угодить пару раз — однообразием здесь и не пахнет.

Миссии плавно перетекают друг в друга, показывая войну с разных сторон. Вот вы указываете цели для AC-130 и завидуете летчикам, находящимся в относительной безопасности, как вдруг приходится их резко спасать, когда из-за ближайшей горы выезжает зенитка при поддержке моджахедов с гранатометами. В этот момент понимаешь, что без вас неуязвимому самолету пришел бы конец. А в другом эпизоде вас в последний момент спасает от сотни жадных до крови афганцев пара вертолетов. Вы с благодарностью машете им рукой — и тут же переноситесь в кресло пилота, после чего на собственной шкуре убеждаетесь, что жизнь простого вертолетчика далеко не так проста, как только что казалось снизу. Ну а в конце игра не удерживается и все-таки включает Голливуд: на ваших глазах разворачивается драматическая спасательная операция, в ходе которой гибнет больше солдат, чем оказывается вызволено из плена.

■■■

«Война никогда не меняется», — утверждают в заставке каждого Fallout, и эту фразу можно применить и к милитари-шутерам. Что у Infinity Ward и **Treyarch**, что у **Danger Close Games** и **DICE** война выглядит более или менее одинаково. Но прямой конкуренции может не получиться: разработчики Medal of Honor и Modern Warfare делают акцент на совершенно разные слова во фразе «театр военных действий». Игра от EA не такая шумная и вычурная, как игра Activision, зато она более честная и правдоподобная. При этом Medal of Honor остается простым развлекательным, легкоусвояемым продуктом. Но никогда не переходит ту границу, за которой начинается бред и отсебятина, а потому сохраняет правильную атмосферу от начала и до самого конца. ■

Толковые напарники — одно из главных преимуществ нового Medal of Honor.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ:	80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Похожая по внешним признакам на Call of Duty, но сильно другая по ощущениям игра про современную афганскую войну.

ГЕЙМПЛЕЙ:	8
ГРАФИКА:	7
ЗВУК И МУЗЫКА:	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	8

РЕЙТИНГ

8,0

«ОТЛИЧНО»

ОПАСНО ДЛЯ ПСИХИКИ!

КОМУ МАТЬ РОДНА

В любом конфликте, затеянном по прихоти власть имущих, гибнут не только (а иногда и не столько) солдаты, но и мирные люди, которые зачастую хотят, чтобы их просто оставили в покое. Афганистан примечателен тем, что в бомбежках, террористических актах или по дурости отдельных военных мирного населения пострадало в десятки раз больше, чем солдат. А иногда бывало и так, что стреляли по своим. Ниже — лишь небольшая часть инцидентов.

10 октября 2001 года военные дважды разбомбили мечеть в городе Джелалабад. Первый раз во время молитвы, а потом еще раз, когда рабочие и спасатели выносили убитых и раненых. В итоге число жертв достигло 200 человек. Позже такие двойные атаки на мечети происходили с завидной регулярностью, причем до сих пор совершенно непонятно, зачем это делалось.

31 декабря 2001 года произошло одно из крупнейших массовых убийств ни в чем не повинных людей за всю войну. Бомбардировщик B-52 в компании истребителя и двух вертолетов сровнял с землей деревню недалеко от города Гардез на востоке Афганистана. Погибло больше 100 человек. Бомбардировка была настолько интенсивной, что, по словам очевидцев, «на улицах были разбросаны части тел убитых». Организация Объединенных Наций позже официально признала, что среди погибших не было ни одного талиба.

18 апреля 2002 года майор Гарри Шмидт приказал сбросить бомбу на подозрительный лагерь, откуда доносились выстрелы. Как потом выяснилось, лагерь был канадский, и там проходили ночные учения. Четыре солдата погибли, восемь получили ранения. Шмидта признали виновным, оштрафовали на 5700 долларов и сделали выговор. Сам он считает, что все произошло из-за его злоупотребления амфетамином. Канадцы получили медали посмертно.

1 июля 2002 года в деревне Дель Равад играли свадьбу. Гости так разошлись, что стали палить в воздух из чего попало. Американские военные посчитали это нападением и в итоге бомбили и обстреливали деревню больше часа, используя бомбардировщик B-52 и самолет огневой поддержки AC-130. Инцидент получил настолько сильный резонанс, что даже Джорджу Бушу пришлось за него публично извиняться.

4 марта 2007 года террористической атаке подвергся один из военных конвоев США, в результате один солдат был ранен. У военных что-то замкнуло в голове, и они проехали еще 20 километров, расстреливая гражданские машины на своем пути. 19 человек погибло, более 50 получили ранения. По итогам инцидента участники отправились домой, кое-кто лишился высоких должностей, но в январе 2008-го суд постановил, что «конвой действовал адекватно».

20 августа 2009 года прошли президентские выборы в Афганистане. В этот день талибами было совершено 73 террористических акта. Точное число жертв неизвестно, так как власти запретили сообщать о них в прессе. Официально признано 26 убитых, но, по слухам, этот день стал самым жестоким в стране за последние 15 лет. Говорят, что кое-где повстанцы отлавливали гражданских с несмываемыми чернилами на пальцах (признак проголосовавшего человека) и вешали их на столбах. А совсем недавно, в сентябре этого года, «под аккомпанемент взрывающихся ракет» прошли выборы в парламент. Погибло (официально) 10 человек.

4 сентября 2009 года произошел Кундузский инцидент. Талибы захватили две цистерны с горючим, следовавшие из Таджикистана на одну из союзных военных баз. Видимо, чтобы защититься от нападения, повстанцы начали раздавать топливо всем подряд, в результате чего вокруг цистерн скопилось много гражданских. Но военных это не остановило: бомбы были сброшены прямо на одну из бочек с бензином. В результате огромного взрыва погибли все, кто находился рядом. По результатам расследования, среди 142 погибших было 100 мирных людей.

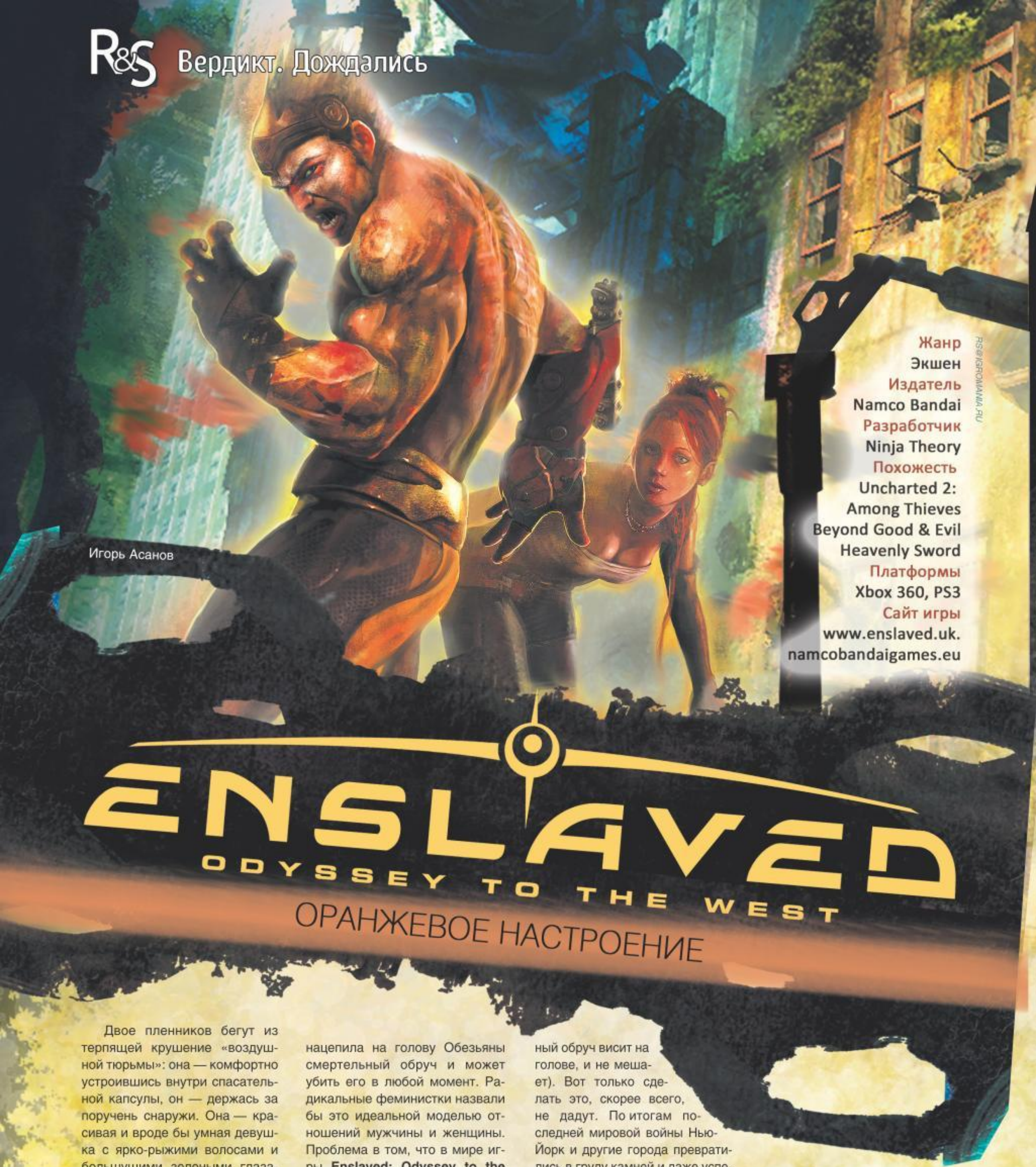
В течение 2010 года один из отрядов армии США превратился в убийц-психопатов. С января по май негодяи угробили как минимум троих людей «ради фана» и «спортивного интереса» — и это только доказанные случаи. Вся история получила огласку только потому, что один из солдат отряда сохранил разум и сообщил через Facebook обо всем происходящем своему отцу, а тот — властям.

Одна из сгоревших цистерн после Кундузского инцидента.
© Wikipedia

За несколько дней до президентских выборов 2009 года.
© Nichole Sobecki

Подросток, подорвавшийся на мине.
© flickr(asifchaudry)

Талибы обожают минировать дороги. На фото — одна из многих жертв.
© Nichole Sobecki



Жанр
Экшен
Издатель
Namco Bandai
Разработчик
Ninja Theory
Похожесть
Uncharted 2: Among Thieves
Beyond Good & Evil
Heavenly Sword
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.enslaved.uk.namcobandaigames.eu

ОРАНЖЕВОЕ НАСТРОЕНИЕ

Двое пленников бегут из терпящей крушение «воздушной тюрьмы»: она — комфортно устроившись внутри спасательной капсулы, он — держась за поручень снаружи. Она — красивая и вроде бы умная девушка с ярко-рыжими волосами и большущими зелеными глазами, он — громила с внешностью и одеждой стриптизера. Ее зовут Трип, его, соответственно, — Обезьяна. Очнувшись в груде обломков, Трип изъявляет желание попасть домой, Обезьяна галантно соглашается проводить — все знают, что в центре Нью-Йорка совершается больше убийств, чем на Красной площади Москвы. Впрочем, особого выбора у него нет — поганка нацепила на голову Обезьяны смертельный обруч и может убить его в любой момент. Радикальные феминистки назвали бы это идеальной моделью отношений мужчины и женщины. Проблема в том, что в мире игры **Enslaved: Odyssey to the West** нет не только феминисток, но и людей вообще, а Трип и Обезьяна — одни из немногих оставшихся в живых.

Новая жизнь

Конечно, оказавшись в такой компании и ситуации, любой нормальный мужчина должен прежде всего озаботиться спасением человечества и как можно быстрее приступить к производству детей (в конце концов, смертельный обруч висит на голове, и не мешает). Вот только сделать это, скорее всего, не дадут. По итогам последней мировой войны Нью-Йорк и другие города превратились в груду камней и даже успели порасти буйной зеленью, а по руинам разгуливают оставшиеся после боевых действий роботы. Кажется, сгинувшее человечество просто забыло их отключить, но герои все равно этого не помнят — они оба появились на свет уже после войны. Важно то, что живучие механизмы даже спустя полторы сотни лет продолжают методично выполнять заложенную в них программу, которая звучит точь-в-точь как голубая мечта робота Бендера, то есть «убить всех человеков». Поэтому при любом проявлении человеческой активности железяки мигают цветом красной угрозы, скрипят давно несмазанными конечностями и демонстрируют полную готовность убивать.

Ninja Theory утверждают, что все вышесказанное — вольный пересказ китайского классического романа «Путешествие на Запад», за исключением, конечно, роботов и Нью-Йорка. В какой-то степени Enslaved — это очень созерцательная игра, внутри которой

Даже постапокалипсис в Enslaved красивый, без крови и грязи, а герои — похожи на греческих богов.

Боссы опасны, но убиваются простым долблением в одну точку, словно и не было никакого God of War.

Физика в игре отсутствует как класс, поэтому просто столкнуть врага в пропасть нельзя.

больше всего хочется заняться медитацией под чудесную музыку индо-британского композитора Нитина Суонэя. При помощи банального Unreal Engine 3 Ninja Theory сотворили абсолютно неземную красоту с маковыми полями на месте бывшей Таймс-сквер, хлипкими разводными мостами и гигантскими ветряными мельницами в центре высокогорного убежища людей. Традиционная постапокалиптическая тоска по ушедшему миру несвойственна этой игре — картины разрушенных, покосившихся небоскребов, полусгнившая офисная мебель и ржавые остовы машин не вызывают абсолютно никакой жалости. Для героев все эти артефакты прошлого — диковинка, невидаль непонятного назначения. Возможно, здесь когда-то жили, ездили на работу, любили, страдали, рождались и умирали миллионы человек, но сейчас сквозь потрескавшийся асфальт пробиваются столетние деревья, а бывшие когда-то домами куски арматуры выглядят прекрасным подспорьем для акробатики.

Дорога

Впрочем, какие-то технологии в мире сохранились и даже эволюционировали: Трип довольно быстро налаживает беспроводную связь между героями и учится дистанционно сканировать территорию на предмет оставшихся с войны мин, роботов и турелей. Кроме этого, девушка умеет отвлекать внимание врагов на себя и взламывать компьютерные терминалы, а Обезьяна (при первой встрече пообещавший сломать Трип шею, когда все закончится) в буквальном смысле носит ее на руках, заслоняет от пуль и вообще проявляет заботу. И дело тут не только в том, что в случае смерти Трип автоматически умрет и он сам. Находясь вдвоем посреди враждебного окружения, герои довольно быстро начинают испытывать симпатию друг к другу, а смертельный ошейник и беспроводная связь только добавляют пикантности в эти отношения.

Забавно слушать, как герои, спасаясь от разъяренного робота в заброшенном нью-йоркском театре, обсуждают впервые увиденную постановку «Ромео и Джульетты», которую разыгрывают на сцене голографические актеры. В другой раз сидящая в укрытии Трип впервые срывается в истерику от страха, в то время как балансирующий на стреле башенного крана герой пытается ее успокоить, не свалившись при этом в пропасть. А когда парочка встречает на своем пути противного сального толстяка по кличке Свинья, томные взгляды и слова уступают место безудержному смеху. Толстяк первым же делом пытается избавиться от Обезьяны, заманив того в логово робота-босса, а Обезьяна проникается ненавистью к Свинье и того раньше — за неудачную попытку подкатить к Трип.

Благодаря великолепным, по-настоящему живым персонажам, Enslaved местами воспринимается почти как постапокалиптическая версия **Uncharted 2: Among Thieves** для PS3 (лучшей приключенческой игры по обе стороны океана). Эти игры похожи не только по цветовой гамме и графическому стилю (впрочем, предыдущая игра Ninja Theory, слэшер **Heavenly Sword**, была примерно такой же), но и по отсутствию вымученности — главной беды всех современных блокбастеров. Реплики персонажей остры и естественны, а лица порой выражают эмоции лучше, чем голос. В игре нет ни одной ненужной катсцены, которую хочется промотать, а те, что есть, очень здорово срежиссированы и динамичны.

Акробатику игры разработчики тоже явно стремились сделать похожей на Uncharted, в результате чего все управляется одной кнопкой, а под ногами героя постоянно что-нибудь скрипит и рушится в пропасть. Но с упрощениями они все-таки перестарались: здесь даже сознательно невозможно промахнуться мимо нужного уступа, настолько все заскриптовано и просчитано заранее. Даже бешеная камера, которая обожает выхватывать самый эффектный, но ужасно неудобный ракурс, и та не может привести к ошибке.

Судя по цвету воды, даже через 150 лет после гибели человечества купаться все равно нельзя.

Акробатику словно специально упростили, чтобы не отвлекать от захватывающих пейзажей.

Иногда для того, чтобы спасти деревья и озоновый слой, недостаточно даже электромобиля с рекламного плаката.

Против лома нет приема

К сожалению, параллели с Uncharted заканчиваются ровно тогда, когда Обезьяна надевает железные перчатки и берет в руки что-то вроде лома для разделки роботов (единственное оружие в игре). По духу Enslaved — обычный слэшер, причем довольно-таки скучный и неизобретательный. Способов применения у лома всего два (бить врагов по башке или стрелять очень редко встречающимися плазменными или шокирующими зарядами), а доступных ударов — не намного больше. К концу игры драться становится настолько скучно, что при любой возможности врагов стараешься огибать стороной или убивать драгоценной плазмой — дорого, зато хватает одного выстрела. Чтобы дотянуть до уровня образцовых слэшеров, Enslaved не хватает элементарного свиста за ушами, хорошего ощущения оружия, какой-никакой физики (противника нельзя даже столкнуть в пропасть) и, пожалуй, еще разнообразных врагов: рядовые мехи очень похожи друг на друга. Впрочем, та же проблема была и у Heavenly Sword.

При этом, несмотря на отчаянное однообразие, в лучшие моменты бои выглядят очень зрелищно: когда Обезьяна, подкравшись к ближайшему роботу, вырывает у него из рук пулемет и расстреливает боезапас в набегающую толпу, игре хочется буквально аплодировать. Однако эйфория стихает, когда уже через уровень выясняется, что грозный босс-собакоробот с двумя (!) полосками здоровья легко забивается одним-единственным ударом. Вдобавок акробатика и экшен настолько явно сменяют друг друга, что со временем можно научиться предсказывать, когда и сколько врагов придется одолеть. Каждая битва начинается с обязательного сканирования поля боя при помощи Трип, в результате чего игра словно ставит саму себя на паузу, не давая как следует войти в ритм. Нужно ли говорить, что для слэшера подобный подход губителен?

■ ■ ■

Но как и с очень близкой по духу **Beyond Good & Evil**, Enslaved — это как раз тот случай, когда все эти глупости можно и нужно *перетерпеть*. Правда, в отличие от BG&E, никакой свободы исследования, кучи персонажей, мини-игр и прочих компенсирующих факторов тут нет: игра предельно линейна. Единственная удачная находка в этом плане — антигравитационный скейтборд, на котором можно полетать несколько раз за игру. А уж погони за (или «от», как уж повезет) убегающими боссами и последующие расправы над ними вообще заряжают энергией настолько, что выдержать очередную порцию скучных поединков с ходячими кухонными комбайнами после этого не составляет никакого труда. Тем более что игра-то вовсе не об этом, а, как вы догадались, о любви. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Enslaved так и не определилась, кем ей быть: для слэшера игра слишком примитивна, а для симулятора романтического постапокалипсиса в ней слишком много драк. Но даже в таком виде это очень редкая игра ручной работы, и пропускать ее не стоит.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Каждой твари по паре

Другие примечательные пары в видеоиграх

Джейд и Пейдж
(Beyond Good & Evil)

Мишелю Анселю всегда удавались запоминающиеся персонажи (см. хотя бы Rayman), а в Beyond Good & Evil такими были абсолютно все. Достаточно сказать, что дядей фотожурналистки Джейд, который проводил с ней половину игры, был прямоходящий свин.

Принц и Фара
(Prince of Persia: The Sands of Time)

Без принцессы не обходится ни одна игра про Принца Персии (кроме The Forgotten Sands, но на то она и худшая), ведь в ее спасении был изначальный смысл сюжета. Тем удивительнее, что в The Sands of Time принцесса не только проводила с нами чуть ли не всю игру, но и могла постоять за себя.

Джордж и Нико
(Серия Broken Sword)

Герои одного из лучших квестов на свете — полные противоположности, которые удачно дополняют друг друга. Но и кое-что общее у обаятельного юриста-американца и французской журналистки тоже есть: шило в одном месте и любовь к тонкому английскому юмору.

Хана и Ройс
(Fear Effect 2)

«Любовь между женщиной и женщиной — мой любимый вариант», — сказал в одном из фильмов Вуди Аллен. Игра Fear Effect 2: Retro Helix точно понравилась бы маэстро, ведь ее главные героини — две лесбиянки. Даром что это был серьезный технотриллер.

Джеймс и Мария
(Silent Hill 2)

В том, что человеку, который из жалости убил собственную жену, по прибытии в Сайлент-Хилл стали мерещиться блондинки-стриптизерши, нет ничего удивительного. Интересно другое: Мария соединяла в себе все те качества, которых скромняге Джеймсу не хватало в покойной жене.

Мастер Чиф и Кортана
(Серия Halo)

И раз уж мы заговорили о бестелесных женщинах, нельзя не вспомнить искусственный интеллект Кортану из серии Halo. Увидеть ее можно редко, ведь большую часть времени она проводила… в голове Мастера Чифа, давая тому советы и подтруниваю над ним.

R&S Вердикт
Дождались!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Жанр
Слэшер
Издатель в России
Buka Entertainment
Издатель
THQ
Разработчик
Vigil Games
Похожесть
Devil May Cry
God of War
Portal
Мультиплеер
Отсутствует
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.darksiders.com

RS@MANIA.RU

Я на тебе как на Войне

DARKSIDERS
WRATH OF WAR

Александр Чепелев

Давно известно: каждый творческий человек должен себя как-то ограничивать. Иначе — сумятица. Так, Сергей Довлатов соблюдал простое правило: в каждой фразе все слова должны начинаться с разных букв. Гюстав Флобер так долго мучился над «Мадам Бовари» из-за того, что на странице не должно было быть одинаковых слов. Французский писатель Жорж Перек в своем романе «Жизнь способ употребления» пошел еще дальше: поделил книгу на 99 глав, 107 историй и 1467 персонажей. Причем правила письма Перек выработал жесткие — например, глава должна состоять из шести страниц и четко заданных слов.

Мы уверены, что разработчики **Darksiders** тоже поставили перед собой одно условие и успешно с ним справились. Очень экстравагантное условие: все идеи и персонажи должны быть взяты из других игр или фильмов.

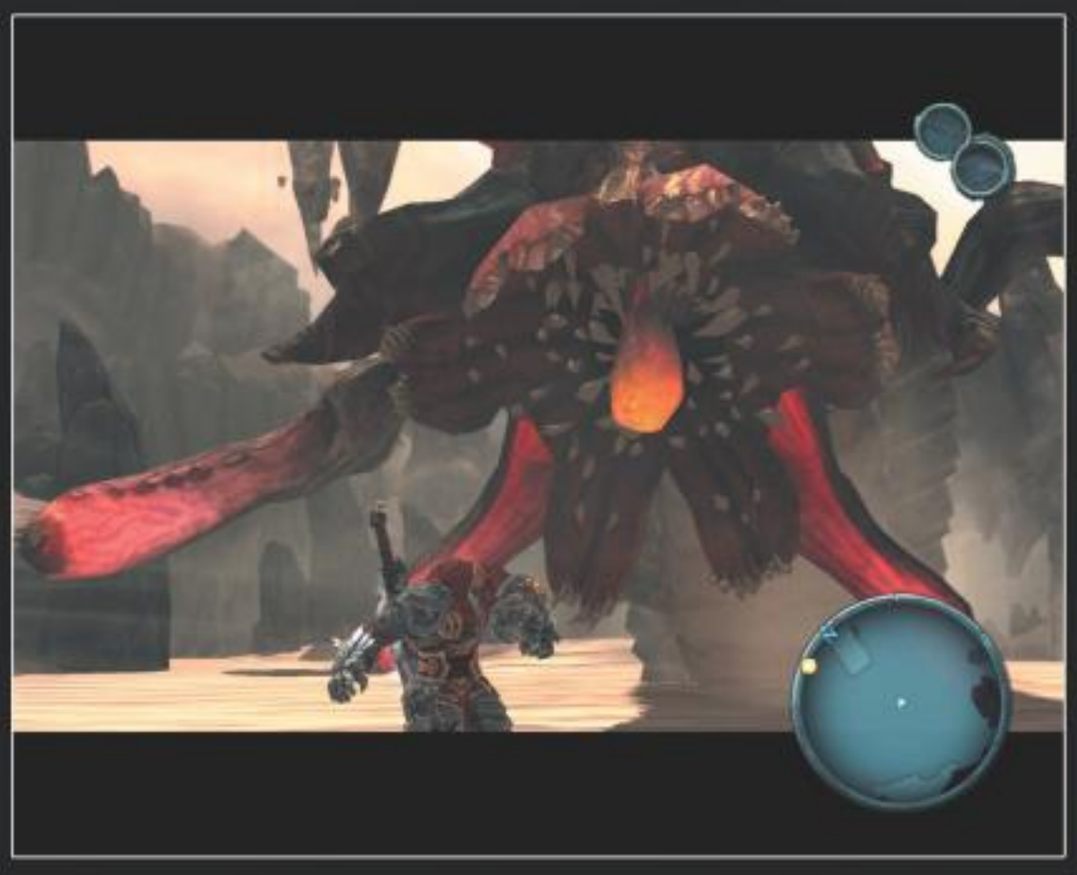
Если завтра Война

Начинается **Darksiders** с того, что на Землю огромной пламенной тефтелей падает всадник Апокалипсиса Война: взбешенный блондин в красном балахоне с карающим мечом исполинского размера. Вокруг красиво умирает Нью-Йорк: взрывается неоновая реклама, падают небоскребы, клыкастые твари рвут в клочья вопящих яппи, прыгают по автобусам, давят такси, рычат — в общем, весьма прозрачно намекают, что больше в Burger King никто не пообедает.

Война с первых секунд пускает в дело меч — давит непропорциональные головы химер в кулаке, кидается машинами, рассекает обгорелых тварей напополам и, подпрыгивая, шинкует летающих рыцарей. Тут он слышит горн, и ему неожиданно стано-

С ангелами у Войны разговор тоже короткий.

В Darksiders нашлось место даже BFG из Doom.



А вот это, надо думать, Шаи-Хулуд из «Дюны».

Продолжаем парад штампов. Встречайте: битва со злобным двойником.

вится плохо — хватается за живот. Дальше — хуже: кишечные колики возобновляются во время бойни с демоном-великаном. Тот, воспользовавшись положением, быстренько давит блондина Войну в кулаке и забрасывает его обратно на небеса.

Тут выясняется, как Война оплошал. Апокалипсис наступил преждевременно, семь печатей, которые предстояло сломать в судный день под органную музыку, никто не трогал. А это значит, что наш герой просто помог нежити уничтожить людскую расу. Для Войны это было неожиданностью: как же так, я слышал призыв! А почему остальные три всадника Апокалипсиса призыв не слышали? Война понял, обманули, и попросил снова спуститься на землю. Совет согласился, только с тремя оговорками: через 100 лет, с меньшими силами, чем раньше, и вместе со стражем — надоедливым угрем с манией величия. Чтобы не сбежал. Так что, кроме очищения Земли от скверны и восстановления Равновесия, Войне еще придется восстановить испорченную репутацию.

Священная Война

Дальнейшие злоключения Войны состоят из встреч с падшими ангелами, красными демонами, злыми летающими женщинами и всевозможной дьявольщиной. Герой рычит, сверкает глазами, бесы отвечают ему тем же, регулярно мелькают имена «Разрушитель» и «Тиамат». Серьезно следить за развитием событий, конечно, нельзя. Авторы, опираясь на библейскую легенду, придумали типичный героический эпик про борьбу добра и зла, их многовековое перемирие и обязательный Апокалипсис. Получившийся замес снабдили героями, с чьих языков потоком льются высокопарности, которыми славится любое средней руки фэнтези. Впрочем, написаны диалоги живо. Да и ролики срежессированы толково. Главные проблемы — с геймплеем.

Последний интересен, но только поначалу. И хотя происходящее до невообразимости напоминает **Devil May Cry** в декорациях **Prototype** и **Legendary: The Box**, наблюдать, как свирепый кусок мышц шинкует обгоревших трутней, любопытно. Вокруг разбегаются люди, падают здания, есть какая-то динамика. Затем, через полчаса, свистопляска заканчивается — и все оставшиеся 20 часов мы бегаем по опустевшим руинам, готическим замкам, канализациям и пустыням, единственные обитатели которых — немощные зомби, взрывающиеся толстяки, горгульи, пауки, демоны, темные рыцари и боссы.

Убивать всю эту братию быстро наскучивает. Герой, конечно, со временем становится мастеровитей, у него появляется пылающая коса, которую можно пускать бумерангом, большой сюрикен, цепь-кошка, дробовик, он умеет превращаться в крылатого огненного демона (хотя чего уж там, сегодня все это умеют)…

Один из основателей Vigil Games — художник-комиксист Джо Мадурейра. И это, конечно, заметно — стиль у игры такой, как надо.

Путешествия по потолку, пожалуй, самое нудное занятие в игре.

Почему всадник Война вооружен мечом Фростморн — нам, увы, так и не объяснили.

Если бы Апокалипсис изучали на примере Darksiders, аудитория церковно-приходских школ сильно изменилась бы.

Но это иллюзорное разнообразие. Все схватки быстро сводятся к одному набору действий: помахать мечом (и, для приличия, швырнуть косу), затем нажать кнопку добивания — и Война рассечет вражью плоть напополам. Или отрубит ногу. Затем снова машем, снова отсекаем... и так до бесконечности. Анимировано это скупо: несколько видов ударов, несколько комбо и добиваний.

Когда мы никого не рубим, мы бегаем по коридорам, запрыгиваем на выступы, толкаем ящики, решаем головоломки. А еще кучу времени проводим за скалолазанием по стекающей со стен и потолка органической жиже. Все загадки делятся на два типа: обычное дерганье рычагов и применение проявляющихся в течение игры спецспособностей, таких как замедление времени или... порталы. И если с замедлением все понятно — нажали кнопку и бегом к медленно закрывающейся двери, то эпизоды с порталами просто скопированы из **Portal**. Допустим, нам нужно перенаправить луч энергии. Что делаем? Открываем портал перед лучом, бежим к месту, куда нужно его направить, и открываем там второй портал. Оп!

И две тысячи лет Война

Боссы в Darksiders смотрятся нормально только на фоне царящей вокруг безнадеги: огромный краб с глазами-лазерами, каменный робот, смахивающий на потустороннюю версию R2D2, или демон радуют. И пусть уничтожаются они как любые другие боссы в любом другом слэшере (например, демона закидываем машинами и защелкиваем по носу мечом, роботу три раза вонзаем меч в затылок) — такие схватки вносят хоть какое-то разнообразие. Точно так же и поездки на огненном коне, доступные примерно с середины игры: драться, сидя верхом, неудобно, но все равно это лучше, чем снова и снова наблюдать надоевшие комбо.

Хотя есть и другое развлечение — угадывать, откуда **Vigil Games** позаимствовали того или иного персонажа или суперспособность. Так можно проверить свою эрудицию. Например, Война бежит по стене, ухватившись за перила, — смотрите-ка, **Prince of Persia**. Война открывает портал на мозаике — ой, это же Portal. Вот Война запрыгивает на каменного робота — прямо как в **Shadow of Colossus**. Вот демон с рожей из «**Исполнителя желаний**». А сюрикен у Войны точь-в-точь как в **Dark Sector**. Собирает души, как Данте из Devil May Cry. Ну и так далее — вся игра как будто сшита из лоскутов, нарезанных из других игр. Вот только если в том же Portal развлечения с порталами доставляли массу удовольствия и новых ощущений, то в Darksiders они воспринимаются лишь как очередной повод пожать плечами — с фантазией и выдумкой у разработчиков примерно в сто раз хуже, чем у **Valve**.

■■■

Иногда Darksiders прикидывается God of War: добивая босса, Война обязательно вспорет ему живот, отрежет ноги, вдавит в стену — в общем, всеми силами даст понять, что он тот еще Кратос. И вот тут он, мягко говоря, неправ.

Потому что ни до **God of War 3**, ни до **Bayonetta** игра не дотягивает. Darksiders смахивает на подростка с кризисом самоидентификации, ей сильно не хватает собственного лица. Vigil Games жонглируют целым ворохом масок: сейчас это Devil May Cry, через пятнадцать секунд Prince of Persia, здесь Portal, тут замедлим время, здесь раскачаемся на цепи, здесь убьем сто зомби и решим скучную головоломку. При этом все эти заимствования вызывают улыбку только поначалу — бегать двадцать часов по кускам других игр совсем не здорово, да и однообразные бои с бледными загадками быстро превращают приключение в пытку. И тут Darksiders не спасет даже то, что слэшеров на PC (на консолях она вышла еще в январе), как выразился Алексей Макаренков, «шиш да кумыш». Это просто посредственная игра.

ПЕРЕВОД: Голос Марка Хэммила (он озвучивает злобного Смотрителя-угря) заменить, конечно, нельзя, но актеры русской озвучки с ролями справились — хрипят и гримасничают убедительно, не переигрывают. ■

Переиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Если Devil May Cry скрестить с God of War, Prince of Persia, Prototype, Shadow of Colossus, Portal, Dark Sector и еще тридцатью восьмью играми, то получится Darksiders — несвежий эпический слэшер, которому не хватает своего лица.

Оправданность ожиданий: 60%

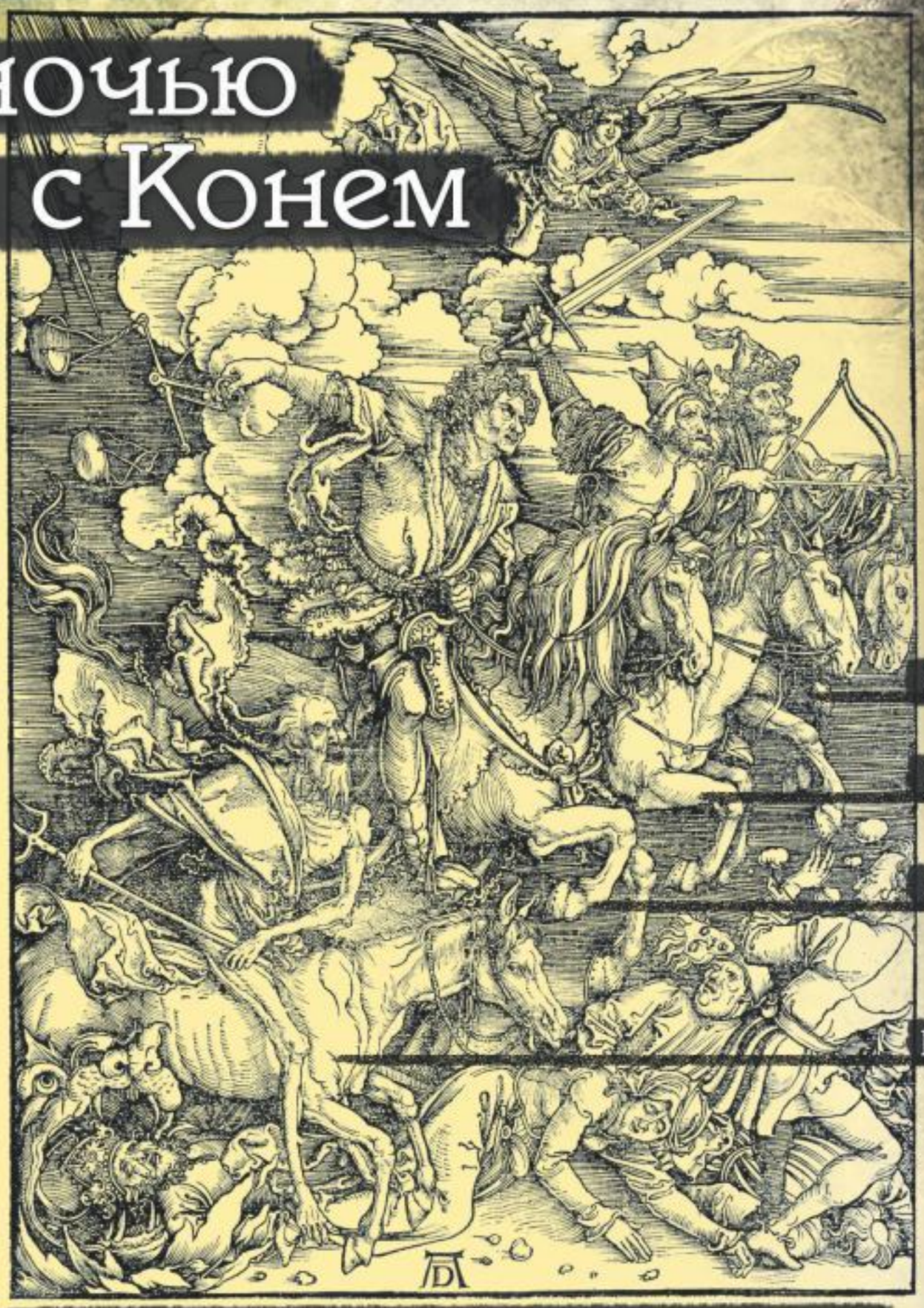
Геймплей ★★★★★★★★★★ 5
Графика ★★★★★★★★★★ 7
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 7

Рейтинг
6,5
«Хорошо»

Локализация:

Выи́ду ночью я в поле с Конем

В финале Darksiders разработчики намекают, что во второй части мы столкнемся с тремя другими всадниками Апокалипсиса. Мы же пытаемся предугадать, какими они будут, пользуясь библейским текстом «Откровение святого Иоанна Богослова», глава 6.



Альбрехт Дюрер. Четыре всадника Апокалипсиса, ксилография. 1497—1498

Конь белый

«И я видел, что Агнец снял первую из семи печатей, и я услышал одно из четырех животных, говорящее как бы громовым голосом: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь белый, и на нем всадник, имеющий лук, и дан был ему венец; и вышел он как победоносный, и чтобы победить». Под всадником на белом коне богословы обычно понимают или Антихриста, или, что гораздо интересней, самого Иисуса, а белый — как цвет праведности. Поэтому первый всадник, скорее всего, будет с длинными снежными волосами, вьющейся бородкой и огромным золотым луком (или арбалетом). Он будет лидером, хотя это наверняка не понравится более злобным всадникам, и, быть может, нас ждет междоусобица. Из спецспособностей он, скорее всего, обзаведется воинственным амурчиком из Messiah и стрелами всех цветов радуги.

Конь рыжий

«И когда Он снял вторую печать, я слышал второе животное, говорящее: иди и смотри. И вышел другой конь, рыжий; и сидящему на нем дано взять мир с земли, и чтобы убивали друг друга; и дан ему большой меч» — это описание всадника Войны, так хорошо нам знакомого. Война вершит правосудие от имени самого Бога, у него огромный меч и красно-рыжий конь, который означает пролитую кровь. Что ж, все сходится. Война жестокий, но справедливый воин, который посеял на Земле хаос. Правда, про порталы и пробежки по стенам в «Откровении» ничего не сказано, но это издержки.

Конь вороной

«И когда Он снял третью печать, я слышал третье животное, говорящее: иди и смотри. Я взглянул, и вот, конь вороной, и на нем всадник, имеющий меру в руке своей. И слышал я голос посреди четырех животных, говорящий: хиникс пшеницы за динарий, и три хиникса ячменя за динарий; елея же и вина не повреждай». Всадник на черном коне символизирует голод, а весы — безжалостный способ деления хлеба во время голода (хиникс пшеницы за динарий во времена Иоанна Богослова — это очень дорого). Этот всадник будет худым (или, напротив, неправдоподобно тучным), охрипшим и с огромными весами в кулаке. Их он, очевидно, будет вертеть колесом — и рассекать врагов, как циркулярной пилой. Также он сможет пускать весы как сюрикен-бумеранг, причем как на земле, так и в прыжке. А нацепив весы на спину, всадник сможет летать.

Конь бледный

«И когда Он снял четвертую печать, я слышал голос четвертого животного, говорящий: иди и смотри. И я взглянул, и вот, конь бледный, и на нем всадник, которому имя «смерть»; и ад следовал за ним; и дана ему власть над четвертою частью земли — умерщвлять мечом и голодом, и мором и зверями земными». Наверняка Смерть — самый жестокий всадник. Цвет его коня олицетворяет мертвенность трупа, за ним следует ад (возможность вызывать чертей-миньонов, как в Overlord), звери (превращение в химеру) и мор (состаривание врагов, как в Singularity). Также Смерть чаще всего изображают с мечом или косой, которую Война, очевидно, просто одолжил у коллеги, в спешке забыв отдать. Смерть найдет косе более жестокое применение — будет разрубать ею монстров на кусочки, как в Postal 2: Apocalypse Weekend.

R&S Вердикт
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Экшен
Издатель
SEGA
Разработчик
Platinum Games
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Похожесть
Gears of War 2
Halo 3
Devil May Cry 4
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.sega.com/vanquish

VANQUISH

Преневозможение

Александр Милованов

Талант Синдзи Миками как геймдизайнера тяжело поставить под сомнение. Если кто-то вдруг не знаком с его творческим прошлым, напоминаем: этот человек виноват в рождении серии **Resident Evil**, не без его участия на свет появилась **Devil May Cry**. Над **Vanquish** Миками трудился в студии **Platinum Games**, а она, в свою очередь, может похвастаться **Bayonetta** — истерическим слэшером о ведьме с пистолетами на ногах.

Все эти игры обладают чисто японскими чертами. В них неадекватные системы сохранений, яростный подсчет очков, повторяющиеся из уровня в уровень боссы и абсолютно кретинские сюжеты. Но все их любят. И просят еще. Потому что японцы по мелочам не разменываются: на экране таких творений будет происходить столько интересного, и так сильно будет распирать гордость за ваше непосредственное участие в этой красоте, что все придирки быстро забываются.

В Vanquish проявляются элементы всех значимых работ Миками и студии Platinum Games, вместе взятых. Однако одними лишь внутренними заимствованиями дело не ограничивается — ингредиенты для Vanquish поставлялись со всех концов индустрии. Пока **Microsoft** выжимала последние соки из торговой марки **Halo**, пока Клифф Блежински в очередной раз отправлял военнообязанные шестеренки крошить саранчу, а либерал-демократы клеймили позором ужасные антипатриотические сцены из **Modern Warfare 2**, где-то в Осаке делали игру о войне США с Россией. В ней наши соотечественники наряжаются механическими архангелами и, что характерно, атакуют из космоса, выстрелом гигантской микроволновой пушки.

Иногда над головой со свистом проносятся бронетранспортеры — обычное дело.

Курение убивает

Традиционная для японской игровой индустрии идиотия начинается сразу же, беспощадно разворачиваясь во всю ширь еще в завязке. Недалекое, разумеется, будущее. США плюнули наконец-то на нефть и построили в точке Лагранжа между Землей и Луной колоссальных размеров космическую станцию.

После таких вот прыжков русские роботы очень быстро падают, сраженные дробью.

Крупным боссам, как и в Resident Evil, стрелять надо исключительно в слабые места.

Явное преимущество станции перед старыми методами экспансии — энергию она берет из солнечного света, а не из территорий мусульманских стран. Плюс на ней можно жить, кататься на монорельсе и пялиться на лесопарковую зону, развернутую где-то на высоком потолке этого цилиндрического сооружения. Мир, дружба, жвачка, но есть нюанс — власть в Российской Федерации будто давным-давно захватил кто-то из ближайших союзников Эдуарда Лимонова, и теперь ультранационалисты жаждут американской крови. Станцию втихомолку оккупировали и конвертировали в адский гиперболоид: Сан-Франциско стерт с лица земли, на очереди Нью-Йорк.

Руководит направленным тепловым ударом некто Виктор Зайцев. Он, подобно Ксерксу, наблюдает за операцией из своего логова, сверкает лысиной с розетками в стиле Нео и чем-то отдаленно напоминает вечно живого лидера братства Nod. Условие у него одно — полная капитуляция США. Президент всея Америки (на этот раз не чернокожий, но женского пола) эту идею не поддерживает и отправляет на станцию десант.

Здесь-то и появляется наш герой — Сэм Гидеон, комок тестостерона в экспериментальном суперкостюме. Стремительная реакция, железные нервы, нечеловеческая ловкость и безнадежно прокуренный голос — обязательные атрибуты. Табакокурение для Сэма вообще отдельная функция — есть даже специальная кнопка. Нажимаем, и Сэм, сидя в укрытии и игнорируя порхающие вокруг ракеты класса «земля — земля», делает пару стремительных затяжек. Из других отличительных черт: реактивные двигатели на руках и ногах, сверхпрочная броня модного дизайна и опять же сугубо экспериментальная система BLADE — все оружие эффектно вырастает у Сэма буквально из рукава. Получился некий Франкенштейн из Мастер Чифа, Тони Старка, Гайвера и айфона.

В командном центре нашпигованному высокими технологиями Сэму помогает гениальная советская женщина Елена Иванова. Коэффициент интеллекта 183, почти как у рекордсменки Мэрилин вос Савант, не мешает Елене носить мини-юбку, томно вздыхать в драматические моменты и во всем беспрекословно подчиняться Сэму. Другой персонаж второго плана — командир операции, ветеран десантных войск Роберт Бёрнс, полный тезка шотландского поэта XVIII века. У него, как у Сэма, очень прокуренный голос (в мире Vanquish это такой признак крутости), металлический протез вместо правой руки, здоровенный шестиствольный пулемет и маниакальное стремление жертвовать своими солдатами даже там, где это в общем-то и не обязательно делать.

В такой вот веселой компании игроку предстоит десантироваться на космическую станцию и отбить массивное наступление русских роботов. Человекоподобных, гигантских. Каких же еще?

Оружие — причина смертельных ранений

Роботов здесь навалом, самых разнообразных. Есть маленькие, очень маленькие, большие, легендарные гигантские, колоссальные — все при этом русские, и всех надо изрешетить. Размеры некоторых так велики, что их приходится уничтожать изнутри. Выглядит все это разнообразие, сами понимаете, эпически. Многие из боссов трансформируются, некоторые на лету. Пока Сэм расправляется с выкрашенной в красный цвет русской робототехникой (которая своей угловатостью напоминает ковенантов из Halo), сверху падает гигантский космический корабль. Сцена напоминает нечто среднее между обороной Зиона из пресловутой «Матрицы» и посадкой корабля графа Дуку из пресловутых «Звездных войн».

Естественно, герой в таких декорациях ведет себя подобающим образом. Гранату Сэм бросит не просто так — он прыгнет в балетном па, крайне неудобном для прицеливания. Самый банальный прием в его арсенале — дать пяткой в нос, сделать сальто, включить сло-мо и расстрелять оглушенного врага, неспешно опускаясь на землю, прямо как в японском слэшере Devil May Cry.

Воевать в Vanquish чертовски приятно. Шутка ли — даже главный положительный герой испытывает от всего происходящего неподдельный энтузиазм. Сэму все мало, он получает удовольствие от каждой стычки, постоянно повторяет фразу «It's gonna be fun» и вообще в детстве явно мечтал убивать русских роботов. Примерно так же чувствует себя игрок. Красота вокруг творится неописуемая: пули и ракеты летают, словно рои насекомых, которых кто-то потревожил. Скорее всего, это были вы, потому что летят в основном в вашу сторону, но от всего этого буйства можно увернуться. Ракеты можно сбить еще на подлете — или вовсе проскользнуть прямо под ними в подкате. Затем вы пролетаете между ног огромного робота и расстреливаете его в спину. Все это в красивом танце, в замедленной съемке, со снопами искр из всех щелей, под надоедливый, но подходящий ситуации хаус. Это настолько по-японски, что сразу после продолжительного сеанса Vanquish непроизвольно хочется нацепить кимоно.

Vanquish приводит к превращению в японца

От всех этих умопомрачительных трюков костюм главного героя перегревается, на спине открывается сопло ракетного двигателя, и некоторое время приходится ждать его полного охлаждения. До того момента Сэм не может размахивать кулаками, кататься на коленках подобно рок-звезде с моторчиком и уходить в сло-мо. А включается оно как раз из того самого подката (надо просто начать стрелять), после кувырка в сторону или автоматически, когда в теле Сэма оказывается слишком много свинца. По этой же причине сильно перегретый герой становится куда уязвимее охлажденного. Внешне все происходящее напоминает аниме-сериал Robotech или что-то близкое по духу, что-то страшно технологичное и японское.

Даже сама игра в этот момент намекает на то, что мы попали в **Gears of War** про умалишенных японских роботов. Мы все это время прячемся в укрытиях, бегаем, стреляем; отдельная кнопка для рукопашной, отдельная — для броска гранаты. Механика, в принципе, та же, но ускоренная в три-четыре раза. Весь арсенал Сэма традиционно для таких шутеров разбросан по крестовине и подвержен примитивным апгрейдам: если мы подбираем патроны, а их и так максимальное количество, пушка получает повыше-

Особо умные русские роботы могут пробурить себе путь под землей и из-под нее же в результате появиться.

ние и магазин увеличивается (к концу игры — и урон тоже).

Помимо традиционных способов пополнения арсенала есть интересный — радикально японский. Братья по оружию нередко падают, подкошенные вражеской пулей, и начинают отчаянно ползать, как в Gears of War. Сэм же может подойти и помочь, воткнув в спину коллеге вакцину от всех болезней. Дальше происходит удивительное: из недр спасенного бойца выскакивает гранатомет/тяжелый пулемет/штурмовая винтовка. Ничуть не смущенный, боец убегает по своим делам, а Сэму остается лишь аккуратно подобрать трофеи.

Такие простые и порой условные правила отлично работают. Единственная по-настоящему серьезная проблема игры — через некоторое время даже все вышеописанные красоты, неистовства и апгрейды с гранатами могут наскучить. Новых боссов ждать приходится мучительно долго, здесь легче попасть на двойную порцию старых. А если на экране появляется чудо, похожее на конвейерного робота из клипа The Chemical Brothers, можно быть уверенным — встреча не последняя. Такие проблемы не в новинку: то же самое было в Resident Evil, в Devil May Cry и сотне других исконно японских игр.

Намного сильнее надоедают стальные декорации в стиле японского техно, ведь что-то новое ненадолго появляется только лишь в середине игры. Сэм непродолжительное время бегает по какому-то парку, а потом возвращается в знакомое окружение, сменив деревья и живописно разбросанные камни на железобетон и стекло. Радоваться остается только масштабности построек — гигантомания в дизайне уровней наблюдается примерно такая же, как в Bayonetta или **God of War**. Японская.

■■■

Игра вроде Vanquish могла родиться только и только в Ниппоне. Именно из национальных особенностей вырастают не только все достоинства игры, но и ее немногочисленные недостатки. Игра могла бы сохраняться чаще и в более удобных местах, а повторение боссов и игровых ситуаций европейцу не то чтобы неприятно, но как минимум непонятно. В то же время размытые грани адекватного в творческом сознании Синдзи Миками позволили ему и его команде выдать такой мощный, интенсивный и красивый шутер, что его однообразные боевые сцены хочется переигрывать вновь и вновь. Отдышаться, закурить сигарету (виртуальную) — и снова крошить русских роботов. Долго и беспощадно, пока Курильские острова назад не отдадут. ■

Курение вызывает подмогу

Курящие герои — явление в игровой индустрии не такое уж и частое. Отчасти потому, что игра должна в таком случае иметь рейтинг M, «для взрослых». Некоторых героев это ничуть не смущает, и они вольны смолить, когда им вздумается

Солид Снейк — один из самых известных курильщиков в игровой индустрии. В Metal Gear Solid сигареты — это не только вредный пример для молодежи, но и ценный с точки зрения геймплея предмет: с помощью сигаретного дыма Снейк может обнаружить лазерные ловушки.

Курильщик из Left 4 Dead меньше всего похож на настоящего курильщика. Разве что по какой-то причине бессмертного. Кожа испорчена никотином, во внутренностях дым, а вместо сигарет он уже начал курить людей. О вони изо рта и прожженной одежде лучше и не заикаться.

Безымянный герой из Gothic тоже не прочь покурить. Но этот предпочитает вовсе не сигареты, а болотник, что выращивают в Братстве Спящего. Эффект от курения небогат, но интересен. Игрок может делать то же, что и обычно, но быстро понимает, что гораздо веселее бегать кругами и наслаждаться смешно вытянутым изображением.

Тайкус Финдлэй, старый приятель Джима Рэйнора и по совместительству лицо с обложки StarCraft 2, курит сигару так же, как и Сэм Гидеон, — не вылезая из скафандра. А иногда даже и не поднимая забрала: такие крутые парни, как Тайкус, могут дышать дымом вместо воздуха.

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Стремительный, впитавший лучшие качества признанных столпов жанра шутер с хореографией боев уровня достойной аниме-мехи. Сюжет, к сожалению, уровня недостойной.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей ★★★★★★★★★☆ 9
Графика ★★★★★★★★☆☆ 8
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆ 7
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ 8

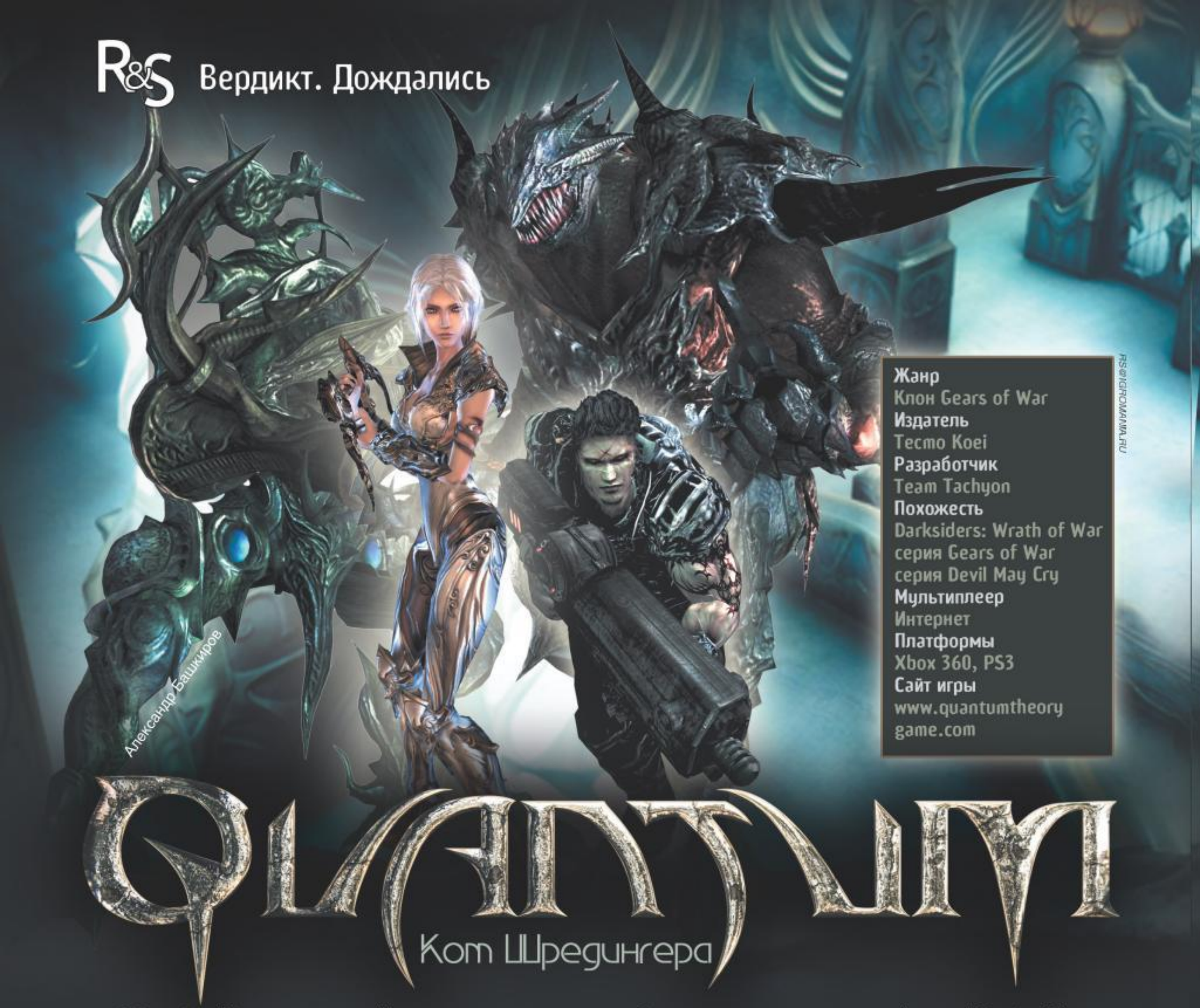
Рейтинг

8,0

«Отлично»

РЕКЛАМА

Fallout®: New Vegas™ © 2010 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax и соответствующие логотипы являются зарегистрированными товарными знаками или торговыми марками ZeniMax Media Inc. в США и/или других странах. Fallout, Fallout: New Vegas и соответствующие логотипы являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Bethesda Softworks LLC в США и/или других странах. Разработано в сотрудничестве с Obsidian Entertainment Inc. Obsidian и соответствующие логотипы являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Obsidian Entertainment Inc. Windows, кнопка «Пуск» системы Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт, «Games for Windows» и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PS", "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб». Все права защищены.



Александр Башкиров

Жанр
Клон Gears of War
Издатель
Tecmo Koei
Разработчик
Team Tachyon
Похожесть
Darksiders: Wrath of War
серия Gears of War
серия Devil May Cry
Мультиплеер
Интернет
Платформы
Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.quantumtheory
game.com

RS@IGROMANIA.RU

Quantum

Кот Шредингера

Quantum Theory — маленький героический крестовый поход против неумолимого течения индустрии. Это бюджетная версия **Gears of War** без кооперативного режима (что само по себе почти что смертный приговор для современного шутера от третьего лица) и с меланхоличным сюжетом прямиком из японской ролевой игры. Копию с GoW снимает начинающая японская компания **Team Tachyon** (фирма основана в 2007-м и ранее успела сделать только карманный слэшер **Undead Knights** для PSP) — в год, когда японские разработчики поголовно переключились на натурализацию западных жанров.

И бюджета, и опыта у Tachyon куда меньше, чем у Синдзи Миками с его **Vanquish**. Поэтому Quantum Theory местами выглядит как игра для PlayStation 2 (даром что использует современную версию Unreal Engine), а уровни полны невидимых стен и прочих элементов из джентльменского набора начинающего разработчика шутеров.

Но если даже вы не списали игру со счетов как неумелый японский клон исконно западного продукта и не стали обращать внимания на графические недочеты и ученические ляпы... даже тогда вместо героического TPS про войну наших с пришельцами (или хотя бы с русскими роботами) перед вами окажется депрессивная закольцованная притча о тщетности попыток изменить ход истории.

Башня Шредингера

Посреди постапокалиптического разрушенного города (совсем как в GoW, только без внешнего лоска) высится гигантская органическая Башня (она же Ковчег). В прологе игры главный герой Сид (мрачный тип в доспехах из GoW, но со шрамами крест-накрест через лицо и нелепой органической пушкой в правой руке) разрушает люминосинтетический реактор на верхнем этаже Башни и лихо покидает осыпающуюся конструкцию верхом на гигантском летающем черве.

Самое время отправиться на поиски новых приключений. Но в заставке первого уровня Сид приходит в себя во все том же постапокалиптическом городе, посреди которого стоит все та же гигантская органическая Башня. И он должен снова идти на приступ.

Бесконечная история

Девять сцен основной игры — вполне самодостаточная и необычная (вспомните еще хотя бы одну игру, начинающуюся с конца и заканчивающуюся началом) Бесконечная История. После открываются секретные «нулевые уровни» повышенной сложности (и более близкие к survival horror **Resident Evil 4**, нежели к GoW), они служат своеобразным постскриптумом и рассказывают о происхождении Сида и Башни. Хотя тут все понятно и без постскриптумов...

Сюжет игры заставляет вспомнить умственный эксперимент Эрвина Шредингера — можно даже сказать, что финалом (началом) Quantum Theory авторы поддерживают многомировую интерпретацию квантовой механики и отвергают устаревшую копенгагенскую (см. нашу врезку) концепцию. Но в целом у QT с физикой не больше общего, чем у любой другой игры без слов «квантовая» и «теория» в названии.

Мы начинаем штурм в составе группы NPC (где-то мы уже видели точно таких же солдафонов с точно таким же чувством юмора), их всех милосердно быстро убивают в роликах между миссиями, и Сид остается наедине с защитными системами Башни. Потом ему на подмогу приходит кибернетическая самурайша Филена — ее можно хватать, швырять во врага и завершать комбо хладнокровным выстрелом в голову.

Квантовый скачок

Не узнать Gears of War тут невозможно: герои точно так же палят вслепую из укрытий и перебегают с места на место перед шатающейся камерой. Серьез-

В GoW 95% ситуаций решались фланговым обходом врага и атакой бензопилой... В QT одним ударом в ближнем бою сражения не выиграешь — нужно целое комбо с участием Сида и Филены.

ное отличие в механике лишь одно — вместо подствольных бензопил в QT используется... Филена.

Но несмотря ни на что Quantum Theory — очень неплохая игра, пусть и изготовленная начинающим разработчиком с серьезными бюджетными ограничениями. Большую часть времени мы говорим себе «а вот тут все сделано как в GoW, только хуже», но встречаются уровни, где вопреки всякой логике все сделано лучше.

Часть перестрелок происходит на подвижных мостиках, часть — верхом на гигантских летающих червяках. Мы стреляем по врагам, вися вниз головой, и отбиваемся от бегущего по туннелям огненного паука. Выгодные огневые точки безжалостно разрушаются гигантскими лазерами (в такие моменты QT очень походит на аркаду типа **Mega Man**), а платформа под ногами Сида может в любую секунду провалиться, или ее разрушит летающий монстр. Нужно все время стрелять, прятаться и перемещаться — в отличие от GoW 1-2, где в любой ситуации можно было обойтись двумя компонентами из трех.

В QT есть сложность — причем не западная, а настоящая японская аркадная, какую редко встретишь на консолях текущего поколения. Сначала вы гневно бросаете геймпадом в экран, а потом подбираете его и снова пытаетесь выиграть бой против сборной команды гиллскинов (основная разновидность местных противников) и носферату на обваливающейся платформе и успеть запрыгнуть на спину стремительно уплывающего червяка. Все это — без чекпойнтов, на одном дыхании. И так раз за разом. Ведь уже почти получается!

■■■

Quantum Theory поднимает вопросы иллюзии свободы выбора (мы идем всю игру только для того, чтобы вернуться к ее началу) не хуже, чем это делает **BioShock**. И даже если вы играете в TPS совсем не ради сюжета, в геймплей GoW добавлено достаточное количество неизвестных, чтобы оправдать затраченное на игру время — и, может быть, даже 60 долларов на покупку...

Все пребывает в состоянии квантовой неопределенности: кошка Шредингера одновременно жива и мертва, QT одновременно диск в вашем Xbox 360 или PS3 и коробка на полке магазина, где ее никто не собирается покупать. ■

В QT по вам обычно палят пять турелей, два гигантских лазера и штук шесть вражеских пехотинцев, а все укрытия в зале рано или поздно уничтожаются.

Противники ужасно неоригинальные (солдаты в излишне вычурных доспехах), но их поведение достаточно разнообразно, чтобы у игрока оставалось место для тактических маневров.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неплохой клон Gears of War для терпеливого, нетребовательного, философски настроенного и не имеющего друзей для игры в кооперативе игрока... но даже этот жалкий в общем-то индивидуум только что потратил последние деньги на Vanquish.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Не квантовать!

Известные ученые и составители энциклопедий комментируют скриншоты из Quantum Theory

Копенгагенская интерпретация

В копенгагенской интерпретации квантовой механики система перестает быть смешением состояний и становится одним из них в момент, когда происходит наблюдение. Согласно копенгагенской интерпретации, система находится в обоих состояниях одновременно, а при открытии ящика происходит коллапс волновой функции до одного из вариантов «мертвая кошка» или «живая кошка».
«Стэнфордская философская энциклопедия», 2002 г.

Многомировая интерпретация

Многомировая интерпретация отказывается от коллапса волновой функции. В этой интерпретации каждое событие приводит к разветвлению «параллельных вселенных»: кошка одновременно жива и мертва еще до открытия ящика, но и «живая», и «мертвая» кошки находятся на разных ветках вселенной. Обе ветки вселенной являются одинаково реальными, но не могут взаимодействовать друг с другом.
Брайс Селигман Девитт, «Многомировая интерпретация квантовой механики», 1973 г.

Эксперимент Шредингера

В закрытом ящике находятся кошка, радиоактивное ядро и емкость с ядовитым газом. Вероятность того, что ядро распадется за 1 час, составляет 50%. Если ядро распадается, то емкость с газом открывается, а кошка умирает. Если над ядром не производится наблюдения, то его состояние описывается суперпозицией распавшегося и нераспавшегося ядра. Следовательно, кошка, сидящая в ящике, жива и мертва одновременно.
Э. Шредингер, «Текущая ситуация в квантовой механике», ноябрь 1935 г.

РЕКЛАМА

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED II

ВСПОМНИ ВСЁ

16 www.pegi.info

1С ФИРМА «1С»

PS3 Wii XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

LUCASARTS

LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008–2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. и отмечены знаками ® или TM. 'PlayStation', 'PS3' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo Wii является товарным знаком Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все прочие товарные знаки и торговые марки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Жанр
Авиационная аркада
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Bucharest
Похожесть
Серия Ace Combat
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
hawxgame.us.ubi.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб,
512 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Моисеев

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Мне сверху видно все, ты так и знай

Первый официально зарегистрированный полет человека состоялся в дремучем 559 году, в Китае. Причем китайский «летчик» взмывать в воздух совсем не рвался. Его насильно привязали к воздушному змею и швырнули с башни замка, думая, что бедолага разобьется. Но воздухоплаватель из Поднебесной выжил, а заодно вошел в историю. После его, правда, все равно казнили, но сути дела это не меняет.

В наши дни полетами уже никого не удивишь. Лишь военная авиация сохранила малую толику былой «воздушной» романтики. Еще бы, ведь в летающих боевых машинах настоящего воплощаются все самые современные технологии из десятков научных областей, а о том, чтобы пролететь высоко над землей со скоростью 2000 км/ч, хотя бы раз мечтал, наверное, любой мальчишка.

Воплотить эти мечты в виртуальном пространстве без длительного обучения в каком-нибудь серьезном авиасимуляторе до недавнего времени могли только обладатели консолей. У их была (и остается) отличная серия **Ace Combat**.

Тайное движенье в небе без конца

Ситуация изменилась в прошлом году, когда **Ubisoft** вдруг решила сделать тот же самый Ace Combat, только для всех платформ. Нельзя сказать, что **Tom Clancy's H.A.W.X.** был каким-то выдающимся произведением. Даже сами разработчики после многочисленных подзатыльников и щелбанов признались, что допустили несколько серьезных ошибок, но своих поклонников игра все-таки нашла.

Одной из главных проблем первого H.A.W.X. были однообразные миссии, в которых мы, зевая и потягиваясь, расстреливали ракетами сотни самолетов и всевозможную наземную технику. Но режиссуры отчаянно не хватало — сколь-либо интересные ситуации случались в игре всего несколько раз. В основном же все протекало по крайне однообразному сценарию: вот вам пара звеньев вражеских истребителей на выхлоп, вот несколько зениток, танков или кораблей — развлекайтесь.

В H.A.W.X. 2 все иначе. Точнее, почти все. Очень часто задания сводятся к тому же самому уничтожению техники на земле и в воздухе (согласитесь, в авиасимах что-то другое придумать непросто). Вот только ситуации, в которых оказывается пилот, всегда разные. Вот мы защищаем поезд. Вот взрываем дамбу — со всеми вытекающими в прямом смысле последствиями. Вот глубокой ночью бомбим электростанции под шквальным огнем зениток. Иногда нам даже доверяют управление беспилотником и отправляют шпионить за сепаратистами.

Ближе ко второй половине игра и вовсе включает Копполу и Кэмерона. В одной из миссий, например, нам предстоит удирать через каньон на скоростном, но абсолютно безоружном истребителе, а в финале вообще уворачиваться от орбитального лазера, попутно сбивая ядерные ракеты.

Китайский летчик Джао Да

Незадолго до выхода игры разработчики озадачили всю отечественную общественность рассказами о том, что играть мы будем не только за американских, но и за русских летчиков. Затеплилась надежда, что на этот раз наша страна не будет представлена эдаким средоточием зла. И действительно, несколько раз нам придется полетать за Дмитрия Сокова, а одну из ключевых ролей в сюжете играет русский шпион со смешной фамилией Драчев.

Но в названии игры не было бы имени Тома Клэнси, если бы сюжет не кустился душистой развесистой клюквой. В H.A.W.X. 2 есть и безумный русский генерал, и свержение российского президента сепаратистами, а по ходу дела может сложиться стойкое впечатление, что ядерную ракету в нашей стране можно купить в любом пивном ларьке.

Завершают картину музыкальное сопровождение — мрачное хоровое пение времен, кажется, царской России — и позывные вроде «Medved-612» у русских летчиков. Все это выглядит настолько нелепо, что даже у западных игроков возникают к разработчикам неудобные вопросы. Впрочем, нет худа без добра. Под фюзеляжем то и дело мелькают родные горы, реки, а в один прекрасный момент нам разрешат совершить рейд над Москвой.

Любители серьезных симуляторов от такой картинки, конечно, поперхнутся чаем.

Вот оно, олицетворение вселенского зла! Обязательно черное и с советскими звездами на крыльях. Ох уж это наследие Тома Клэнси.

Благодаря спутниковым снимкам в качестве текстур земля с высоты смотрится очень реалистично. Но близко к ней лучше не подлетать, чтобы вся красота не превратилась в кучу размытых пикселей.

Новый, весьма удобный режим бомбометания. Но целиться нужно быстрее, ведь самолет в это время управляется автопилотом, а враги вас ждать не будут.

Случай в квадрате 36-80

Даже если не брать в расчет откровенную бредовость сюжета, реализма в игре не больше, чем в декларации о доходах депутата Государственной Думы. Любителям серьезных авиасимуляторов от игры лучше держаться подальше — ничего общего с реальным воздушным боем вы здесь не найдете. Сражения проходят на смешных расстояниях в один-два километра, а от тех кульбитов, что выделывают в H.A.W.X. 2 самолеты, любой настоящий истребитель развалится в воздухе, а еще раньше у пилота мозги вытекут из ушей из-за перегрузок. По сути, перед нами эдакий **Modern Warfare** в небе. Здесь весело, громко, задорно, красиво, но малореалистично, а местами просто нелепо.

Хотя по сравнению с первым H.A.W.X. вторые «Ястребы» сделали широкий шаг навстречу реализму. Все самолеты по-прежнему управляются абсолютно одинаково, но летная модель изменилась. Появилось ощущение полета, которого не было в первой части, ощутимая инерция, возможность свалиться в штопор во время крутого виража, да и ракет теперь не 150-200 штук, а «всего» полсотни.

Почти каждая миссия теперь начинается со взлета и заканчивается посадкой, и даже посреди боя можно выгадать время, сесть на аэродром и пополнить боезапас. А во второй половине игры он иссякает очень быстро. Поначалу противники максимально глупы, летают по прямой и напрашиваются на ракету, но чем дальше, тем наглее они становятся. В какой-то момент враг начинает массово использовать тепловые ловушки и начинает маневрировать так, что голова идет кругом. Из-за этого неожиданно нашлось применение стандартному бесконечному пулемету, который в других летных аркадах используется крайне редко. Самых юрких асов стало гораздо проще и экономичнее подбивать именно обычной авиационной пушкой — бои ближе к финалу становятся крайне агрессивными и сложными.

Жаль только, что наши напарники не семи пядей во лбу. Пока вы стираете в кровь пальцы о штурвал, гоняясь за пятью истребителями одновременно, союзники могут мирно наворачивать круги и сваливаться в бочки где-то в сторонке. Так что если станет совсем туго — не стесняйтесь звать живых друзей на подмогу.

■■■

H.A.W.X. 2 по сравнению с первой частью совершил прямо-таки взрывную эволюцию. Но этого, увы, еще недостаточно, чтобы потеснить с пьедестала Ace Combat. Игра стала заложницей собственной концепции. Ace Combat еще с третьей части начал выкидывать совсем уж нереалистичные фокусы. H.A.W.X. этого сделать не может, поскольку пускай и предельно аркадно, но все же пытается симулировать настоящую войну. Здесь не может быть огромных летающих крепостей и гигантских пушек, которые надо взрывать изнутри на самолете. А именно таких выкрутас H.A.W.X. 2 и не хватает, чтобы намертво приковать нас к экрану.

Если вас все это не смущает, то от игры можно получить массу удовольствия. Ведь H.A.W.X. 2 не хватает совсем уж каких-то тонких материй, чтобы из просто хорошей стать игрой отличной. У H.A.W.X. 3 есть все шансы исправить эту ситуацию. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Авиационная аркада про современную войну с предельно нелепым сюжетом, но зато с отличными воздушными сражениями и разнообразными миссиями.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Потому, потому что мы пилоты!

Авиация — это не только путешествия в Турцию на курорты или суровые военные операции, но еще и сборище всевозможных необычных, курьезных и просто интересных фактов

Железные боги, пошлите нам еды!

Ближе к концу Второй мировой войны в конфликт ввязались американцы, устроив «обмен любезностями» с Японией. В результате на совершенно диких островах с совершенно дикими племенами стали появляться вполне себе современные базы и летать большие самолеты. Железные птицы возили в своих брюхах множество вкусных или полезных вещей, часть которых перепадала и аборигенам. Те на полном серьезе считали самолеты посланниками богов, привозящих им дары в знак милости. В конце концов дикари настолько обленились, что забросили земледелие и охоту.

Но война кончилась, базы опустели, железные птицы улетели. А дикари остались и захотели есть. Посылок не было долго, и в светлые племенные головы пришли мысли о том, что боги прогневались и надо бы как-то вернуть их расположение. Так, огромную популярность среди племен обрел культ карго (от англ. cargo — груз). Аборигены строили из дерева макеты аэродромов, самолетов, радиовышек, строгали себе деревянные винтовки, разукрашивали пузо надписями USA и проводили ритуалы призыва духов, удивительно похожие на военные марши.

К настоящему времени племена узнали правду, и почти все культы карго распались. Остался только один на островах Вануату. Вся эта история косвенно доказывает, что большинство современных религий — не мифы, а вполне себе реальные исторические события. Только сильно искаженные «светлыми умами» и временем.

Sonic Boom!

Все наверняка знают, что когда самолет переходит на сверхзвуковую скорость (1225 км/ч), то он производит очень громкий «бум». Так звучит ударная звуковая волна. Чтобы лучше понять это явление, представьте обычную лодку. Она своим движением по воде создает волны впереди и сзади себя. То же самое происходит с воздухом, когда сквозь него летит самолет. Воздушные волны распространяются со скоростью звука. Когда самолет ее превышает, волны не успевают уходить с пути, обтекают его, сильно сжимаются, и в итоге происходит тот самый взрыв, а вокруг самолета становится виден воздушный конус (на картинке).

Уменьшенный вариант воздушного «бума» можете создать и вы сами — и для этого не нужен самолет. А нужен всего лишь достаточно длинный кнут. Если правильно им бить, кончик хлыста превышает скорость звука, а мы слышим характерный щелчок, что часто принимают за удар о землю. Но это не так, хлыст щелкает еще в воздухе. Можете попробовать сами или посмотреть на YouTube видео под названием The many ways to crack a whip. Там в некоторых трюках можно отчетливо увидеть, что кнут «бумкает» в воздухе.

Вон тот видел, с деревянными глазами

В 1915 году, в разгар Первой мировой, над немецким лагерем появился французский самолет и скинул огромную бомбу. Немцы испугались и бросились наутек, но бомба почему-то не взрывалась. Любопытство взяло верх над страхом, солдаты подошли поближе и прочитали на боку «подарочка» следующее: «С 1 апреля!».

Во время Второй мировой фашисты построили деревянный аэропорт с деревянными самолетами, ангарами и прочей атрибутикой. Все это было сделано, чтобы заморочить головы британцам (дело происходило еще до того, как СССР вступил в войну). Но английская разведка сработала отлично: они обо всем узнали и послали на аэродром один-единственный самолет. Он сбросил на удивленных немцев единственную бомбу. Деревянную.

Не раз слышали эти истории? Верили в них? И почти все верят. На самом же деле первый случай — первоапрельский розыгрыш газеты Geneva Tribune, а второй — военная байка, которую рассказал один из летчиков Уильяму Ширеру, а тот воспроизвел ее в своей книге. Впрочем, есть микроскопическая доля вероятности, что второй случай все-таки правда, хотя никаких иных подтверждений этому случаю нет.

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

P&S ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

Жанр
Гонки
Издатель
Codemasters
Разработчик
Codemasters Birmingham

Похожесть
Grand Prix 4
Formula One: Championship Edition
Race Driver GRID

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.formula1-game.com

Игорь Асанов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,66 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

F1 2010

Formula 1

Из грязи в князи

Во время показательного заезда в Дубае, устроенного командой «Рено» в апреле 2009 года на потеху арабским спонсорам, местный шейх, миллиардер, вице-президент FIA и гонщик Мухаммед Бин Салайем, не проехав и пяти секунд по прямой, не справился с управлением и основательно разложил об стенку болид Renault R28. «Игромании» так и не удалось выяснить, играл ли шейх в новую **F1 2010** от **Codemasters** (учитывая, что Бин Салайем был одной из «приглашенных звезд» в их раллийной игре **Colin McRae DiRT 2**, такой шанс имеется). Но даже с его не очень успешным опытом вождения болида «Формулы-1» здесь Бин Салайем смог бы не только удачно завершить круг, но и иметь неплохие виды на виртуальное чемпионство. Поэтому прежде, чем начинать играть в игру, нужно понять одну важную вещь: несмотря на участие в тестировании игры бывших и действующих пилотов «Формулы-1», F1 2010 — это прежде всего массовая, мейнстримовая игра. И уже во вторую очередь — симулятор. Но и от предыдущих, полностью аркадных DiRT и **Race Driver GRID** ее отделяет целая пропасть.

НЕ ИЩИТЕ ЛИШНЕЙ СЛОЖНОСТИ

Правда, замечаешь это далеко не сразу. Первые же круги по трассе на болиде F1 слегка ошарашивают, и дело далеко не в невероятном ускорении и чувстве скорости (хотя ни один другой симулятор не умеет настолько здорово имитировать эти вещи). Вопросы вызывает поведение машины — даже зацепив обочину всеми четырьмя колесами, она продолжает ехать как ни в чем не бывало, а при резком включении газа в повороте не срывается с траектории, а всего лишь оглашает окрестности надсадным воем мотора. Первая же спасительная мысль, которая приходит в голову — «ну как же, забыл выключить трэкшен-контроль!», оказывается ложной: все электронные помощники давно стоят в положении «Off». В этот момент больше всего хочется поинтересоваться у Codemasters насчет того, куда они подевали своего бывшего тест-пилота Энтони Дэвидсона, который в свое время проводил недели над доводкой игры. А еще через пять минут возникает непроизвольное желание выкинуть диск с ней в тот же чулан, где уже находится коробка с купленной по случаю **F1 Championship Edition** 2007 года.

Но сложность F1 2010 вовсе не в обуздании 750 лошадиных сил у себя за спиной, этого хватает и в других гоночных играх. При достаточно простой и прощающей многие ошибки физике в этой игре впервые более-менее правдоподобно реализованы ощущения гонщика от езды на быстрейшем болиде F1, кроме, естественно, физических перегрузок. Поэтому самая главная ошибка при восприятии F1 2010 — подходить к ней с мерками кузовных автомобилей. Годами наработанные рефлексы из **rFactor**, **Forza Motorsport 3**, **Gran Turismo** и т.д. здесь не помогут, поэтому лучше забыть о них сразу же. Быстрые и цепкие болиды F1 не нужно ввинчивать в поворот, играя рулем и газом. Здесь наверняка не получится довернуть машину, устроив легкий управляемый занос, и уж точно бесполезно пытаться без последствий срезать поворот по высокому бордюру. На большинстве трасс у формульных болидов есть более-менее один режим работы: вы почти автоматическим, заученным движением руля бросаете машину на идеальную траекторию, резко даете газ, а вот дальше возможны ровно два варианта. В первом из них машина слушается, устремляет нос в сторону

F1 2010 — ПОКА ЧТО ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ НАБЛЮДАТЬ «ФОРМУЛУ-1» В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ. БЕРНИ ЭККЛСТОУН ОБЕЩАЕТ ЗАПУСТИТЬ HD-ТРАНСЛЯЦИИ ГОНОК ТОЛЬКО В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ.

МОДЕЛИ МАШИН ПО СОВРЕМЕННЫМ МЕРКАМ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ НИЧЕГО СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОГО, НО ДАЖЕ С НИМИ PC-ВЕРСИЯ РАБОТАЕТ НАМНОГО МЕДЛЕННЕЕ, ЧЕМ GRID И DIRT 2.

апекса, и все проходит благополучно. Ну а во втором — вы оказываетесь на обочине со сломанным антикрылом. Если же атаковать в полную силу — и то, и другое происходит одинаково часто. Поэтому, перефразируя Джеки Стюарта, если вдруг физика F1 2010 кажется вам слишком примитивной, значит вы просто ехали недостаточно быстро.

Запас для улучшения есть всегда, и если до времени партнера по команде каким-то образом остается еще две секунды, то их почти всегда можно где-нибудь наскрести. Например, перестать «мазать» мимо быстрейшей траектории (для тех, кто плохо знает формульные трассы, можно включить «идеальную линию» в настройках), пораньше ускоряться после медленной шпильки, учиться работать двумя педалями одновременно или поменьше сбрасывать скорость там, где без этого можно обойтись. При таком режиме езды очень быстро понимаешь, что асфальт формульных трасс далеко не всегда гладкий как зеркало. Некоторые старые европейские автодромы вроде Монцы на такой скорости вообще состоят из сплошных кочек, в результате чего картинку на экране постоянно трясет, руль вырывается из рук, а машину то и дело уводит в сторону.

МОРЕ ВНУТРИ

Но одно дело — выдать один-два быстрых круга в квалификации (она, как и в реальности, проходит здесь в три этапа), а другое — выстоять против быстрейших соперников на уровне сложности «Expert» хотя бы десять кругов. Длинные гонки — это вообще самая соль игры. Войти в правильный ритм и поддерживать его на протяжении долгого времени (для этого и придумали сессии практики, не пренебрегайте ими) еще не самая сложная задача. Гораздо сложнее постоянно приспосабливаться к меняющимся условиям. Даже если нам повезет и вся гонка пройдет при ясном солнце и без единой капли дождя, мягкие шины все равно рано или поздно придут в негодность, начнут шелушиться и перестанут держать дорогу. Узнаете вы об этом, разумеется, только после того, как обнаружите себя стоящим навстречу движению в каком-нибудь пустяковом повороте, который раньше проходили почти «на автомате».

С другой стороны, к концу гонки идеальная траектория ощутимо прикатывается и чернеет от резины. Как правило, именно в это время и ставится лучшее время гонки, а в поворотах ехать можно заметно быстрее — трасса приобретает лучший «держак». Правда, после смены резины первые полкруга приходится передвигаться чуть ли не на цыпочках, медленно прибавляя газ и шарахаясь от поребриков: холодная, непрогретая резина работает ничуть не лучше, чем уже убитая.

Отдельный разговор — это дождь. То, что выглядит он фантастически красиво, было понятно еще по первым роликам из игры, а сейчас впечатление только усилилось. Когда вплотную приближаешься к впереди идущей машине, потоки воды полностью заливают забрало шлема (повторяем, играть лучше с видом от первого лица или Т-камеры наверху болида), а видимость снижается до нуля. Капли воды собираются на карбоновых боках болида, на трассе образуются лужи, проезжающие машины постепенно сушат траекторию… Однажды, поставив гладкие слики раньше всех, мне удалось в таких условиях за пару кругов из хвоста прорваться к победе на скромном «Заубере». Справедливости ради нужно сказать, что безумно сложной эта гонка не была — «плавают» машины по воде далеко не так устрашающе, как ожидалось, но нервное напряжение вырастает многократно (ошибиться на разгоне или торможении — пара пустяков, а «фирменная» для Codemasters отмотка времени назад на высшей сложности отключена).

В результате после всего-навсего десяти кругов на трассе от игры отрываешься с трясущимися от напряжения руками, расфокусированным взглядом и вспотевшим лбом. Больше одной-двух таких гонок за раз не одолеешь, иначе от игры начинает натурально тошнить. Клаустрофобически узкая городская трасса в Монако, с ее постоянно извивающимися на скорости 250 км/ч рельсами ограждения — самый быстрый способ вывести из строя вестибулярный аппарат.

ФЕРНАНДО БЫСТРЕЕ ТЕБЯ

Впрочем, авторы F1 2010 предлагают и другие поводы для приступов тошноты. Даже несмотря на волевую отмену HD-версии **F1 2009**, которая в итоге вышла только на консолях Wii и PSP, Codemasters, по признанию продюсера игры, просто не хватило времени, чтобы сделать все так, как задумывалось. Режим карьеры с полным чемпионатом 2010 года (машины здесь представлены в спецификациях начала сезона, так что двухстороннего воздухозаборника Mercedes мы здесь не увидим) и главным меню в стиле DiRT 2 банально недоделан. Нет предсезонных презентаций команд, подиумов после гонки, по-

СИНГАПУРСКАЯ ТРАССА — ЛИДЕР ПО КОЛИЧЕСТВУ БРАНИ И СЛОМАННЫХ КРЫЛЬЕВ, НО НОЧНЫЕ ГОНКИ УДАЮТСЯ ИГРЕ НА ОТЛИЧНО. ЛУЧШЕ — ТОЛЬКО АБУ-ДАБИ.

слефинишные интервью ни на что не влияют. Ну а когда после неудачного быстрого круга в квалификации инженер голосом, похожим на Роба Смедли, предлагает нам попробовать скопировать настройки напарника по команде — соответствующего пункта в меню просто не оказывается. А хоть какой-то телеметрии (чтобы понять, где наша машина проигрывает больше всего и что можно подкрутить в настройках) в игре нет.

Еще сильнее игра трещит по швам, стоит лишь попробовать разок проехать квалификационный круг в хвосте одного из соперников. На трассе вы легко можете обогнать лидирующие машины, но по окончании сессии оппонентам все равно «выпишут» лучшее время. Вообще, AI-соперники — чуть ли не главный источник багов в игре. Они умудряются быть фантастически быстрыми в независимости от износа шин проезжать всю гонку без пит-стопа (!), устраивать очереди в боксах и мгновенно нагонять игрока, когда это нужно.

Но это все бросается в глаза лишь по прошествии времени. Гораздо раньше удивляет то, что, располагая общим для всех последних гонок Codemasters движком EGO, в движении игра выглядит не очень-то красиво (в дождливую погоду, как уже говорилось, все по-другому). Изумительная детализация трасс с настоящими, трехмерными неровностями на асфальте и толпами анимированных зрителей на трибунах пропадает зря из-за неудачно выбранной цветовой гаммы — даже небо солнечной Испании здесь больше напоминает родной для разработчиков Бирмингем (темнее всех выглядит версия для Xbox 360, и никакой регулировкой яркости это не исправить). Впрочем, для PC-версии уже существуют моды, меняющие цветовую палитру и постфильтры, но отвратительные повторы гонок, убивающие единственную возможность как следует рассмотреть машины вблизи (и это в автогонке!), модами едва ли исправить.

СИСТЕМА ПЕНАЛЬТИ В ИГРЕ — САМЫЙ ГЛАВНЫЙ РАЗДРАЖИТЕЛЬ. ДАЖЕ ВЫЛЕТ НА ОБОЧИНУ ОНА ПРИНИМАЕТ ЗА СРЕЗ ТРАССЫ.

НОВАЯ КОРЕЙСКАЯ ТРАССА В ИГРЕ ВЫГЛЯДИТ ГОРАЗДО БОЛЕЕ ОБЖИТО, ЧЕМ В РЕАЛЬНОСТИ. КОНФИГУРАЦИЯ, ОДНАКО, ВСЕ РАВНО СКУЧНЕЙШАЯ.

■■■

В ситуации, когда последняя нормальная игра про «Формулу-1» вышла примерно семь лет назад, многие F1 2010 купили бы просто за название. Несмотря на это, Codemasters честно пытались сделать все, чтобы игра была ценна не только громким именем. Тем не менее времени новой бирмингемской студии явно не хватило. Главная эмоция, которую вызывает F1 2010, — ее не хочется бросать на полдороги, как большинство нынешних гонок. В нее *хочется* играть, накатывая десятки и сотни кругов на известных и не очень трассах (Гран-при Кореи, которое на момент написания статьи находилось под угрозой отмены, в игре присутствует). Несмотря на сырость, явные баги и чрезмерные уступки массовой аудитории. В любом случае мы-то знаем, что по-настоящему удачные гоночные игры у Codemasters всегда получаются только со второй попытки, поэтому выходящая через год F1 2011 наверняка будет отличной игрой. А пока у нас есть просто хорошая. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ○
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ○
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

ПРИ ВСЕЙ ШЕРОХОВАТОСТИ F1 2010 ГОРАЗДО ГЛУБЖЕ И ИНТЕРЕСНЕЕ ПОЛНОСТЬЮ АРКАДНЫХ DIRT И GRID, А ТАКЖЕ «ФОРМУЛЫ-1» ОТ SONY, НО ВЫГЛЯДИТ ВСЕ РАВНО КАК ЗАГОТОВКА К ИГРЕ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

РЭД ЛЕЙБЛ

«ФОРМУЛА-1» БЕЗ ГЛАМУРА

Мы не сомневаемся, что кому-то из вас даже F1 2010 может показаться слишком простой игрой и наскучить после прохождения одного чемпионата. Но тем приятнее, что этой осенью у нее неожиданно появилась как минимум одна достойная альтернатива, тоже посвященная «Формуле-1». Правда, не целиком (лицензия FIA все-таки принадлежит Codemasters), а лишь одной, зато самой старейшей и знаменитой команде. 9 сентября Ferrari выпустили свой официальный симулятор **Ferrari Virtual Academy**, о котором мы вкратце рассказывали в прошлом выпуске новостей. Симулятор (наверное, правильно использовать именно это слово вместо привычного «игра») продается за $16 на сайте ***www.ferrarivirtualacademy.com.*** Сейчас в нем всего одна машина — Ferrari F10 Фернандо Алонсо и Фелипе Массы, но детализация модели, проработка мелких деталей, звук и отчасти физика превосходят свой аналог из F1 2010, не побоимся, *в разы*. Управление машиной отличается от реальности только отсутствием гигантских перегрузок, вибрации и ускорений, а в остальном это точная копия настоящего болида с теми же настройками, которые тестировали пилоты команды. В общем-то сам этот симулятор по своей программной начинке очень похож на тот, что используют гонщики для тренировок и изучения новых трасс. С той разницей, что в стационарную версию встроен сложнейший механизм имитации перегрузок, настоящее сиденье, руль, педали и карбоновый монокок, мощнейшая звуковая система, а изображение там подается на пять трехмерных экранов.

Но даже с обычным домашним рулем Logitech G25 эффект впечатляет не на шутку. Графика базируется на движке известного симулятора **netCar Pro**, лишена модных постфильтров и, в общем, строго функциональна. Но Ferrari Virtual Academy захватывает как раз своей строгостью. Временами кажется, что тут можно чуть ли не своими руками почувствовать холодный, но ухватистый штурвал и понажимать на каждую из десятков его кнопок и рычажков.

При выезде из боксов все выглядит ничуть не хуже: асфальт автодрома просматривается до малейшего зернышка, а красная краска на поребрике чуть-чуть облезла от контакта с колесами. Это и неудивительно — трасса, как и машина, здесь воссоздана при помощи лазерного сканирования, а значит, точна до сантиметра. Мы не зря говорим в единственном числе: трасса пока что одна — это испытательный полигон Ferrari во Фьорано, но уже в ноябре обещают добавить итальянский же Мьюджело и немецкий Нюрбургринг из календаря F1. Правда, покупать их нужно будет отдельно, по $10 за каждую.

В принципе, для такого ультиматичного симулятора одна только возможность прикоснуться к «почти реальной» машине F1 служит уже достаточным оправданием, и многие покупают его именно ради этого. Но ведь это еще не все — кроме созерцания идеально круглых колес с частичками грязи и скоростной медитации под звучную сирену мотора, здесь можно попробовать побить рекорд трассы и выиграть за это кое-какие призы. Симулятор ведет онлайн-статистику, может отправлять результаты в Facebook и на YouTube, да и вообще неожиданно легок в обращении и удобен для такого специфического продукта. Правда, после десятка кругов по Фьорано в полном одиночестве почему-то снова хочется вернуться к F1 2010 и гламуру.

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ
PARADOX INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК
NEOCORE GAMES
ПОХОЖЕСТЬ
KING ARTHUR
СЕРИЯ TOTAL WAR
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WWW.PARADOXPLAZA.COM/GAMES/LIONHEART-KINGS-CRUSADE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO 2 ГГЦ,
2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

LIONHEART KINGS' CRUSADE

ЖЕЛЕЗНЫЙ ШЛЕМ, ДЕРЕВЯННЫЙ КОСТЫЛЬ

За венгерскую студию **Neocore** мы уже не первый год искренне держим кулаки. После **King Arthur**, сказочного варгейма со специфическим англо-саксонским шармом, стало понятно, что эти люди не сегодня-завтра вполне способны переизобрести жанр глобальных стратегий. Мы, честно, не против: **Total War**, главная конкурирующая серия, годами остается такой стерильно-хорошей, что даже скучно! А венграм на поток пока ставить нечего, поэтому они могут позволить себе активно экспериментировать. Когда стало известно, что их новая игра, **Lionheart: King's Crusade**, делается под присмотром **Paradox**, все подумали, что вот он, успех и признание. Прямо как в наших любимых историях про то, как большой издатель выходит на тусовку талантливых нердов-бунтарей, кормит их, дает чистую одежду и денег на зубную щетку, а заодно — бюджеты на нормальных художников, программистов и бета-тестеров.

По этому поводу у нас сегодня две новости. Плохая — Paradox оказались не слишком щедрыми, и по техническому уровню и вообще размаху Lionheart мало чем отличается от предыдущих игр Neocore. Хорошая — свои фирменные способности авторы не растеряли.

Буря в стакане

В прошлом номере, в рецензии на безыдейное дополнение к **King Arthur**, мы осторожно высказали опасение — уж не по счастливой ли случайности студия, еще в 2008 году самонадеянно метившая в конкуренты **Creative Assembly**, в один миг удостоилась у нас звания главного разработчика небанальных средневековых стратегий? Страхи оказались беспочвенными: по всей видимости, Neocore просто слишком были заняты Lionheart, которую сделали менее чем за год, а с «Артуром» работали по остаточному принципу.

В «Львином Сердце» венгры, через два года после не слишком удачных **Crusaders: Thy Kingdom Come**, возвращаются к теме крестоносцев. А конкретнее — к Третьему крестовому походу, одному из самых неоднозначных событий в истории, когда решительный мужчина Ричард Львиное Сердце, британский король и большой авантюрист, собрал большую армию, раздал всем красно-белые балахоны и отправился покорять Святую землю. В политической группе поддержки у Ричарда значились не только Франция и Священная Римская империя, но и вездесущие тамплиеры, и лично папа римский. Проблем было ровно две: первая — идти и даже плыть далеко и долго, а на юго-западе Азии — жара и пески. Вторая — Саладин, сарацинский правитель, был на редкость изобретательным полководцем.

Восемьсот с лишним лет назад Ричард вошел в Иерусалим, но захватить его не удалось. У вас есть шанс исправить его оплошность. Несмотря на небольшие размеры глобальной карты (что-то около пятнадцати провинций), тут есть где размахнуться. Изначально игроку не принадлежит ничего, кроме горстки кораблей в Средиземном море, и приходится буквально выгрызать территории у сарацин. То есть тактика макрорежима вроде бы сводится к тому, чтобы решить, куда нападать дальше, но Neocore провернули свой коронный трюк — дополнили такую простецкую вещь, как перемещение человечков по глобальной карте, необычными нюансами.

Шел солдат

Главная находка Lionheart: армия — единый организм, который, словно чума, пожирает

Сарацинских войск обычно много, как тараканов, но отряд крестоносцев, даже не слишком прокачанный, способен вырезать под три сотни человек.

Города в Lionheart красивые, но все на одно лицо.

Приготовьтесь: через несколько часов игры в King's Crusade у вас до конца дня перед глазами будут плясать красные флажки на белом фоне.

все вокруг, лишь бы было чем восполнять потери. То есть предполагается, что всю игру вы должны пройти с теми войсками, которые получили на старте, что логично — как уже говорилось выше, тылы находятся далековато. Вызывать подкрепления можно, но это жутко дорого, а тех денег, что дают за захват территорий, едва хватает, чтобы подлечиться и повысить особо отличившиеся подразделения.

Соответственно, на первых порах игра может показаться на удивление несложной — у нас тут отборные части нескольких европейских королей, противника можно просто затоптать! Захватив три-четыре города, бесстыдно прорываясь напролом, вы с удивлением обнаружите, что ваша армия состоит из полутора калек, а дел-то еще невпроворот. Поэтому нужно вдумчиво изучать подсказки (игра сообщает вам, насколько сложно дастся захват той или иной провинции), распределять очки опыта каждого отряда, а еще обвешивать их всяким ролевым хламом — вручать трофейные щиты и мечи, а также склянки с эликсирами, дающие, например, бонус к морали. В рамках исторического варгейма — вроде бы глупость, но ни одна глобальная стратегия больше не нагонит на вас приятные сомнения, когда понимаешь, что силы вроде бы равны и исход всей войны зависит от того, какой тип секиры вы вручите вашим рыцарям.

Ситуацию еще больше усугубляют непростые дипломатические отношения Ричарда со своими союзниками. Франция, Рим, тамплиеры и Ватикан предлагают свои условия и способы победы, кого поддержать — ваше дело. Помимо этого, отношения выстраиваются и на основе случайных событий, которые заменили здесь чудные текстовые квесты из «Короля Артура». Например, возникла сложная ситуация на Кипре (землю не поделили, бывает) — вам подробно описывают, что же именно произошло, а потом аккуратно спрашивают, кого вы хотите поддержать. Помогли, скажем, французам — отношения с ними улучшатся, помогли папе — а этот деньгами не обидит. Иногда можно вообще наплевать на всех и немного побыть эгоистом: например, когда Ричард найдет часть Святого Креста, на него покусятся даже союзники, но если оставить его себе, то это поднимет боевой дух армии. У Neocore всегда так: если Total War давно уже игра про все и всех на свете, то Lionheart — это камерный варгейм, посвященный противостоянию двух конкретных полководцев. В нем участвуют только те государства, которые положены по учебнику истории, но у каждого из них в арсенале есть какой-нибудь хитрый трюк. Благодаря таким вот необязательным штрихам история одного противостояния становится для нас важнее и интереснее любой мировой войны.

Генералы песчаных карьеров

Впрочем, когда дело доходит до битв, традиционная нехватка бюджета, как обычно, бросается в глаза. Авторы все еще не в состоянии сделать такую физику, чтобы солдаты разлетались, как во «**Властелине Колец**», нарисовать такие карты, чтобы туда хотелось в отпуск, и придумать такие тактические схемы, как в **Warhammer: Dark Omen**. Поскольку тут вроде как сюжетный варгейм, сражения заметно прибавили в режиссуре: миссия вполне может состоять из нескольких постановочных битв, войска врага иногда прибывают из-за пределов экрана, сарацинские лучники выпрыгивают из густого леса, а ваш отряд могут неожиданно забросить в ущелье, атакуемое со всех сторон. Плюс некоторые тактические изыски: на некоторых заданиях разрешают (за специальные командные очки) еще до боя приобрести баллисты, катапульты, построить ловушки, колья и оборонительные вышки. Но стоит ослабнуть цепкой лапе геймдизайнера, как все снова превращается в бессмысленный махач стенка на стенку. Осады городов тоже выглядят жалко — катапульта стреляет (кажется, вот-вот развалится!), в стене появляется крошечная брешь, и солдаты гурьбой стараются в нее протиснуться.

И это все помимо прочих технических трудностей. Движок никак не доработали с 2009 года, интерфейс остался таким же неудобным (понять, как выделить всех по нажатию одной кнопки, все еще не так-то просто), камера сбоит, глюки с физикой и тенями не редкость — да что и говорить, даже мерзкий шрифт никто не удосужился сменить. В King Arthur все это искупалось дерзостью и смекалкой, но за целый год авторы никак не подтянулись, и это просто стыдно!

■■■

И снова мы вынуждены пожелать разработчикам щедрого покровителя — скоро это, кажется, станет доброй традицией. К третьему своему проекту Neocore окончательно выработали собственный стиль: камерные по меркам варгеймов исторические события, инкрустированные приятными мелочами и необычными возможностями. Этим людям все еще катастрофически не хватает денег, но если Creative Assembly когда-нибудь отвлекутся от своих глобальных эпосов, то венгры — первые в очереди на мировое господство. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Персональный «Третий крестовый поход» талантливой венгерской студии — некрасивая нишевая стратегия, которая тем не менее рассказывает хмурую историю Ричарда Львиное Сердце на редкость убедительно.

Геймплей:	8
Графика:	6
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	6

Рейтинг

7,5

Хорошо

Александр Чепелев

THE BALL

Крутится-вертится шар голубой

Жанр
Головоломка
Экшен
Издатель
Tripwire Interactive
Изд. в России/ локализатор
Акелла
Разработчик
Teotl Studios
Похожесть
Twin Sector
Portal
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
PC
Сайт игры
theball.toltecstudios.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

2 сентября сего года российские кинематографисты во главе с Егором Кончаловским выпустили фильм с названием «Москва, я люблю тебя», не известив об этом правообладателей на серию «*Город*, я люблю тебя» (в которой пока вышли фильмы по Парижу и Нью-Йорку). Те обиделись и пообещали подать в суд. На это Егор Кончаловский отреагировал вполне однозначно, заявив: «Мы им, что, должны передавать права на фразу «я люблю тебя»? Сомневаюсь, что права на нее вообще можно зарегистрировать».

Неизвестно, собирается ли **Valve Interactive** подавать в суд по аналогичному поводу на **Teotl Studios**, но это вполне вероятно. Ведь «напарник» игрока в игре **The Ball** — полная копия кубика-компаньона из **Portal**. Впрочем, права на возможность толкать по уровням геометрическое тело тоже едва ли можно зарегистрировать.

И лучше быть одним, чем вместе с кем попало

Созданная силами всего трех человек, The Ball началась как многообещающая модификация для **Unreal Tournament 3**. Победив на нескольких конкурсах, она в конечном итоге выросла в полноценный проект.

Стилем и цветовой гаммой игра отчего-то напоминает Painkiller.

Вот этот демон регулярно появляется перед игроком, строго смотрит на него, после чего убирается восвояси.

Учтите, что в мире существует как минимум одна более интересная игра про дружбу человека и Шара: A Boy and His Blob для Wii и DS.

Однако по уровню разнообразия она до сих пор напоминает без меры растянутый мод.The Ball — это уровень с кубиком-компаньоном из Portal продолжительностью в 6 часов. Принципиальная разница в том, что там, где **Valve** искренне валяли дурака, Teotl Games предпочитает строить серьезное лицо и самозабвенно пересказывать голливудские штампы.

Начинается игра так: молчаливый археолог, исследуя жерло потухшего вулкана, падает в расщелину. Помощи он решает не ждать, пытается самостоятельно выбраться на поверхность. И тут же, пройдя каких-то десять метров, натыкается на огромный стальной Шар и зловещую гравипушку с черепом, которая этот Шар может притягивать и толкать. Дальше — предсказуемое столкновение с затерянной ацтекской цивилизацией и великими тайнами человечества. Впрочем, значительность решаемых проблем вы вряд ли заметите. Весь сюжет — это несколько напыщенных брифингов и роликов, а также раскиданные по уровням записки от каких-то испуганных людей. На это, конечно, можно закрыть глаза, но помня, какую изумительную историю сумели рассказать в Portal, огорчаешься.

Шариковаляние

Мы катим Шар. Вокруг мелькают иероглифы, ацтекские барельефы, сырые каменные кладки и факелы. Тоннель. Находим голубую плиту с изображением человечка — нажимаем, деревянная дверь с грохотом отворяется. Толкаем Шар дальше. Перед нами вырастает яма с кольями, а вдалеке — оранжевая кнопка. С силой толкаем Шар, он ударяется об плиту — дверь открывается, и мы снова идем дальше. А дальше снова кнопки. И тоннель. И задача: встать на плиту и поставить на вторую плиту Шар. Дверь и откроется. Дальше новая головоломка: заткнуть Шаром дырку в полу, напустить воды и, всплыв повыше, забраться в мрачную комнату, найти там кнопку и... вы поняли.

Все описанное выше — альфа и омега The Ball. Всю игру мы только тем и занимаемся, что катаем по лабиринтам Шар, жмем кнопки, открываем двери и решаем головоломки. Обычно задачи сводятся к тому, чтобы Шар куда-нибудь поставить или нажать им кнопку. Иногда нам предлагают расставить ящики, иногда к Шару нужно что-нибудь привязать — сдвинуть каменную платформу с прохода или протащить по воде плот. Изредка встречается что-то небанальное вроде описанной выше ситуации с «затычкой». Но кнопки — куда чаще.

Периодически катание Шара разбавляется... мясорубкой. Другим словом местный экшен назвать сложно. Представьте: вот мы блуждаем по окутанным паутиной коридорам, заброшенной ацтекской деревне, и тут из-за дома вылезает целая толпа мумий или божьих коровок. Они, толкаясь, нестройными рядами спешат к нам. Мы же, прикрываясь Шаром как щитом, несемся вглубь толпы. Давим кого придется и бежим дальше. Затем резко разворачиваемся, снова давим. Все это крайне напоминает классическую сцену из «Шоу Бенни Хилла», только вместо жизнерадостного толстяка — мы со сферой смерти наперевес, а вместо толпы игривых блондинок — мумии. К сожалению, из-за этой вот тупости монстров весь этот балаган повторяется из раза в раз и довольно быстро наскучивает.

Единственное, за что The Ball можно с чистой совестью похвалить, — это дружелюбное отношение к игроку. Проиграть здесь нереально. Свалившись с утеса, герой не разобьется (а здесь это актуально, падать придется часто). Под водой не утонет. Шар, оказавшись перед нами, станет прозрачным. Застряв на какой-нибудь головоломке, можно в любой момент вызвать подсказку с полным решением пазла. А упав в булькающую лаву, мы восстановимся рядом с ближайшим чекпойнтом.

■■■

Самые большие проблемы в The Ball — в отсутствии хоть сколько-нибудь разнообразного геймплея. Головоломки здесь чередуются по схеме «1 занятная на 10 банальных». В итоге мы носимся молью минут двадцать по пустынным локациям, жмем кнопки, открываем двери, давим нежить, затем решаем что-нибудь любопытное, после чего цикл повторяется. Причем, очевидно, что после доработки The Ball мог бы превратиться в неплохую игру. Даже если бы они сократили хронометраж в 2-3 раза — уже было бы заметно лучше. Видимо, эта игра — один из тех проектов, которым лучше было бы остаться любительской модификацией. ■

Молодильные шары

«Игромания» напоминает, что в реальной жизни есть игра про катание шаров — гораздо более интересная, чем The Ball

«В петанке есть первая партия, вторая, решающая, реванш и утешительная. Это игра просто так… Без ставок, без соревнования, без проигравших… Ради удовольствия…» — объясняла правила игры в петанк героиня романа Анны Гавальды «Утешительная партия игры в петанк». Ну а кроме того — это провансальский национальный вид спорта, любимое развлечение западноевропейских пенсионеров. В игре принимает участие две команды. Правила просты: сначала на расстояние от 6 до 10 метров кидают деревянный шарик (кошонет — в переводе с французского это значит «поросенок»). Затем он становится мишенью для более крупных, металлических шаров: каждый участник старается добросить свой шар как можно ближе к кошонету. Команде, которой это удается, зачисляется одно очко. Игра продолжается до 13 очков.

У игры почтенная история: похожие забавы существовали как в Древнем Риме, так и в Средние века. Современный петанк сформировался в 1907 году. Причем в то время соблюдался такой прекрасный, чисто французский закон: команда, проигравшая со счетом 13:0, должна была поцеловать в пятую точку девушку, специально отобранную для этой роли.

Сыграть в петанк в России, кстати, тоже можно — есть даже Российская федерация петанка и боулспорта. Их сайт: www.petanque.ru.

Реиграбельность — нет
Классный сюжет — нет
Оригинальность — да
Легко освоить — да

Процент готовности: 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

В THE BALL, БЕЗУСЛОВНО, ЕСТЬ ИНТЕРЕСНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ, НО БАНАЛЬНЫХ ПОБЕГУШЕК И НЕНУЖНОГО ПАФОСА ВСЕ-ТАКИ БОЛЬШЕ.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ...7

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Алексей Макаренков

Swords and Soldiers

Стратегия на грани нервного срыва

Жанр
Шизофреничная стратегия
Издатель/ разработчик
Ronimo Games
Похожесть
Plants vs. Zombies
Сотни флэш-RTS
Платформы
PC, PS3, Wii
Сайты игры
www.swordsandsoldiers.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Есть игры, которые цепляют не идеально выверенным балансом, не совершенной графикой или сюжетом, а четко дозированным градусом безумия, от которого мигом пьянеешь и сидишь завороженный перед экраном, пока не пройдешь все уровни до конца. Представьте себе **Patapon**, в котором вместо экзальтированных одноглазых колобков нужно было бы управлять… ну, скажем, средневековыми рыцарями. Или вообразите **Plants vs. Zombies**, где межвидовой конфликт разгорелся не между зомби и милитаризированными обитателями грядок, а, допустим, просто между двумя странами.

Нет, вполне возможно, что даже в этом случае и Patapon, и Plants vs. Zombies оказались бы неплохими играми, но вряд ли они добились бы того культового статуса, который обеспечил им легкий оттенок шизофрении в геймплее.

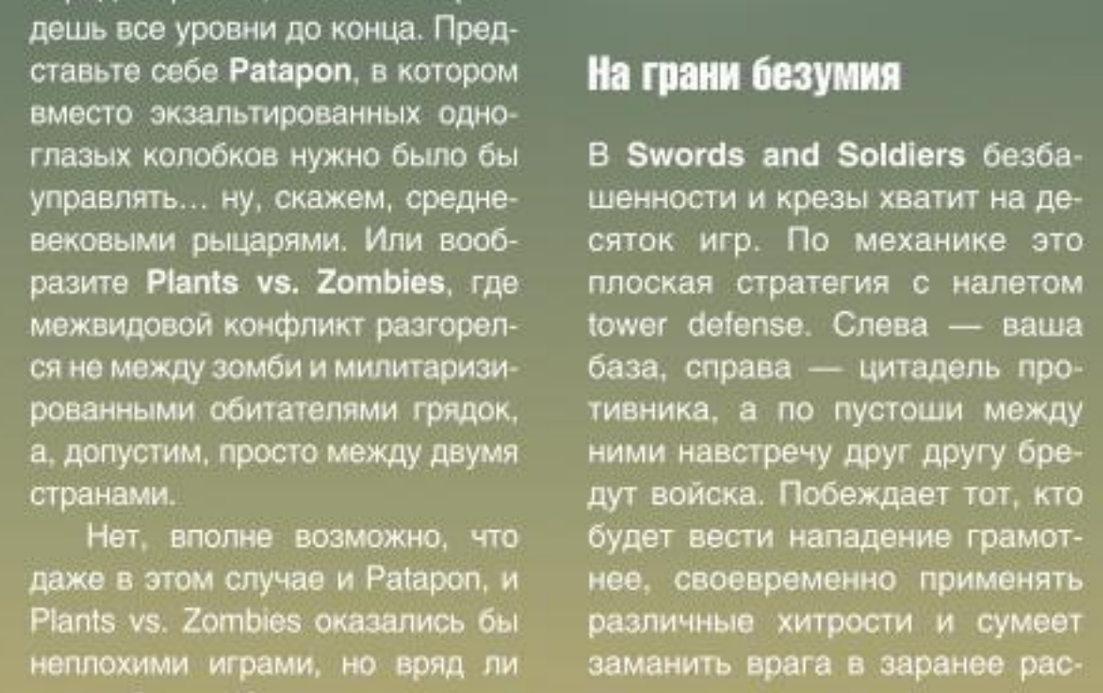
На грани безумия

В **Swords and Soldiers** безбашенности и крезы хватит на десяток игр. По механике это плоская стратегия с налетом tower defense. Слева — ваша база, справа — цитадель противника, а по пустоши между ними навстречу друг другу бредут войска. Побеждает тот, кто будет вести нападение грамотнее, своевременно применять различные хитрости и сумеет заманить врага в заранее расставленные ловушки.

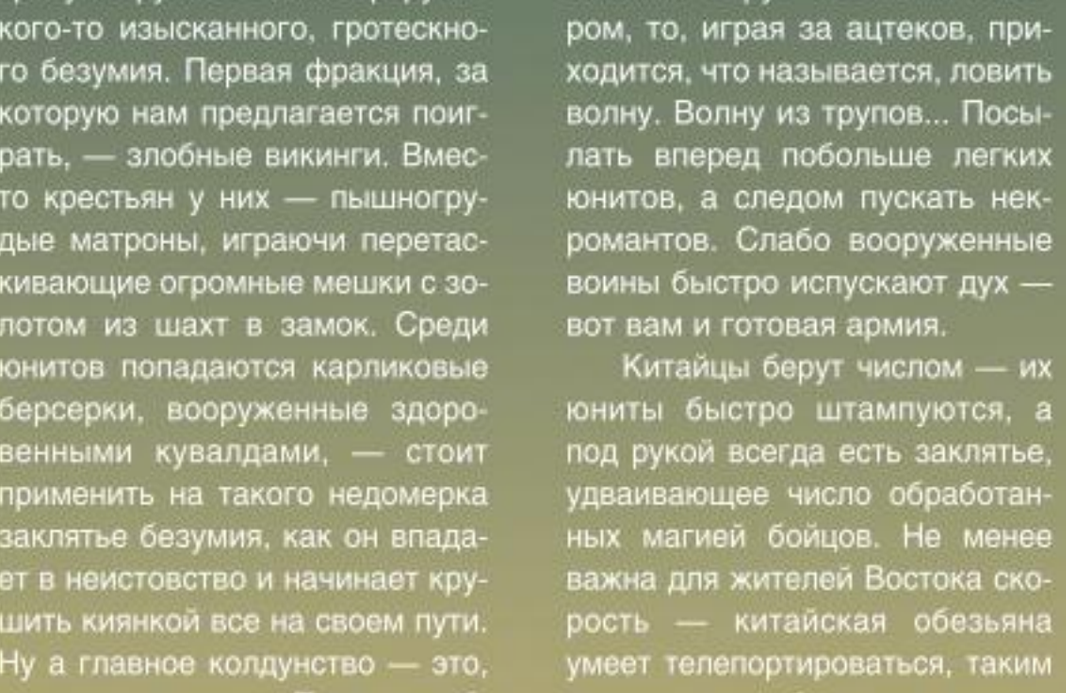
На словах все выглядит предельно просто и обыденно — в Сети подобных игр (особенно на флэше) сотни, если не тысячи. Вот только Swords and Soldiers сразу погружает в атмосферу какого-то изысканного, гротескного безумия. Первая фракция, за которую нам предлагается поиграть, — злобные викинги. Вместо крестьян у них — пышногрудые матроны, играючи перетаскивающие огромные мешки с золотом из шахт в замок. Среди юнитов попадаются карликовые берсерки, вооруженные здоровенными кувалдами, — стоит применить на такого недомерка заклятье безумия, как он впадает в неистовство и начинает крушить киянкой все на своем пути. Ну а главное колдунство — это, разумеется, молот Тора, подобный ядерному удару. Слетев с небес, оружие небожителя плющит и крошит врагов в труху.

У двух других доступных наций — ацтеков и китайцев — строения и юниты сделаны с не менее выраженным гротеском и высмеиванием стереотипов. Ацтеки поднимают мертвецов, а их огромные каменные статуи жарят врагов божественным пламенем. Тактика войны у индейцев совершенно иная. Если викинги берут лобовым напором, то, играя за ацтеков, приходится, что называется, ловить волну. Волну из трупов... Посылать вперед побольше легких юнитов, а следом пускать некромантов. Слабо вооруженные воины быстро испускают дух — вот вам и готовая армия.

Китайцы берут числом — их юниты быстро штампуются, а под рукой всегда есть заклятье, удваивающее число обработанных магией бойцов. Не менее важна для жителей Востока скорость — китайская обезьяна умеет телепортироваться, таким хитрым способом она минует вражеские заслоны. К тому же у китайцев в загашнике припрятана терракотовая армия — кера-



Вот эта адская какофония на экране — на самом деле осмысленная и хорошо распланированная атака.



Дети, учите некромантию со школьной скамьи! В умелых руках — это великая и беспощадная сила. Враг будет понимать, что, по сути, создает свои войска для ваших нужд, но сделать ничего не сможет.

RS@IGROMANIA.RU

Если приглядеться к скриншоту, то помимо бюста женщины викингов можно разглядеть текст — именно таким образом, в виде яростных реплик персонажей, в игре подается сюжет. Точнее, некое его подобие.

На некоторых миссиях приходится заниматься такой вот несуразицей — прокладывать себе дорогу к вражескому замку через заросли очень крепких овощей. У викингов с их баллистами это получается лучше всех.

мические воины появляются всего на несколько секунд, но за это время успевают натворить столько дел, что неприятелю остается только неловко собирать кишки.

А вокруг купола-купола

Чтобы окончательно и бесповоротно проникнуться безумием Swords and Soldiers, достаточно ознакомиться с описанием фракции, которую разработчики только планируют добавить в игру. Это, как вы уже, наверное, догадываетесь, русские. Крестьянки-золотодобытчицы, понуро бредя в шахту, постоянно выкрикивают призыв «For Russia!». Один из бойцов русских — крестьянин, закидывающий неприятеля остро отточенными серпами (аналог метателя топоров у викингов). Юниты быстрого реагирования — только не смейтесь! — бабульки верхом на метлах. Пенсионерки дико хохочут во время атаки, а приближаясь к защитным башням врага, забрасывают их здоровенными болтами. Ну и, наконец, невозможно не упомянуть про самого мощного юнита русских. Это здоровенный медведь с бутылкой водки наперевес. Врагов он охаживает, правда, вовсе не зажатым в лапе сосудом, а своими огромными когтями.

После такой разлюли-малины заклинания русских не так уж и удивляют. Это «революция» (красит бойцов в алый цвет и усиливает их атаку), «заморозка» (тормозит врагов) и «горящее неистовство» (купол-ловица, ранящий противников).

Такой вот двухкопеечный, прямой, бесхитростный юмор. Несмотря на вульгарность, в контексте игры все эти шутки, как ни странно, смотрятся очень уместно и гармонично.

Интернационал

Всего перечисленного уже достаточно, чтобы полюбить эту игру. Но, помимо маниакально-депрессивного психоза, в Swords and Soldiers есть и другие важные атрибуты хорошей стратегии. В первую очередь речь о балансе. Схема очень проста, но от этого она не становится менее эффективной. Викинги давят силой и массой, ацтеки напирают на воскрешение падших, а китайцы делают ставку на скорость.

Все это отрегулировано таким образом, что вам постоянно придется придумывать против врагов какие-то новые тактики, чуть ли не на бумажке расписывать стратегию прохождения каждого уровня, а потом, когда дело дойдет до схватки, с диким остервенением кликать мышкой по иконкам. В этот момент начинается самое веселье — в Swords and Soldiers вам придется не только производить войска и пускать их в бой, как это обычно бывает в плоских стратегиях, а еще и непосредственно участвовать в битвах. Дерево технологий содержит различные навыки, которые расходуют ману (викинги ускоряют ее производство, совершая апгрейды в дереве технологий, а ацтеки так и вовсе добывают ману через жертвоприношения) и которые можно применять на свои войска, когда они уже вступили в бой или только готовятся напасть.

Простой пример. Если викинги выпустят против толпы ацтекских воинов, стреляющих ядом из трубок, карликовых берсерков, то несчастных коротышей тут же заплюют насмерть. Но стоит осенить викингов-лилипутов знамением безумия, а во время боя лечить их заклятьем исцеления, и ацтекам не поздоровится. К каждому противнику приходится подбирать свою тактику, делать поправку на время перезарядки слотов (если денег хватает, то юнит после соответствующего апгрейда производится моментально, но до производства следующего придется ждать), составлять убойные комбинации из своих подопечных (например, баллисты нужно прикрывать стреляющими юнитами), наносить превентивные удары магией...

Креза разнообразия

И все это только в рамках обычных «стратегических» миссий. А ведь в Swords and Soldiers есть и необычные задания. Иногда нас заставляют не атаковать вражескую базу, а продержаться определенное время против толп неприятеля. Никаких поблажек, секунд за двадцать до конца таких уровней вам будет казаться, что еще чуть-чуть — и вас сметут. Приходится соображать и кликать мышкой с чудовищной скоростью.

Есть уровни, на которых вам запрещают добывать золото, зато то различные ресурсы разбросаны по карте, и их могут собирать ваши воины. В этом случае производство приходится выверять буквально до секунды — иначе просто не удастся пробить вражеский заслон и собрать денег на создание новых войск. Встречаются и совсем уж подлые задания, когда вашу с таким трудом взлелеянную армию в один миг сметает каменным шаром, приходится начинать все заново — такой вот пламенный привет от предводителя ацтеков.

А когда дело доходит до миссий, где бойцов одной фракции приходится заколдовывать магией другой, — начинается полное троло-ло. Попробуйте-ка пройти уровень шустрыми китайцами при помощи магии ацтеков. Та еще мозговоротная задачка.

■ ■ ■

Неудивительно, что игра пролетается на одном дыхании — отвлекаться совершенно не хочется. Все тридцать миссий (по десять за каждую фракцию) вполне можно осилить за два-три часа, а после этого плавно переместиться в мультиплеер, где, конечно, нет таких запоминающихся и разнообразных уровней, зато противники — реальные люди. Если учесть, что разработчики планируют регулярно добавлять в игру новые фракции, то все это безумное веселье может растянуться на долгие месяцы. Мы, в общем-то, совсем не против. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Плоская стратегия на грани безумия. Здесь китайцы обстреливают врагов фейерверками, ацтеки практикую некромантию, а викинги отвлекают игрока огромными бюстами своих женщин.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0

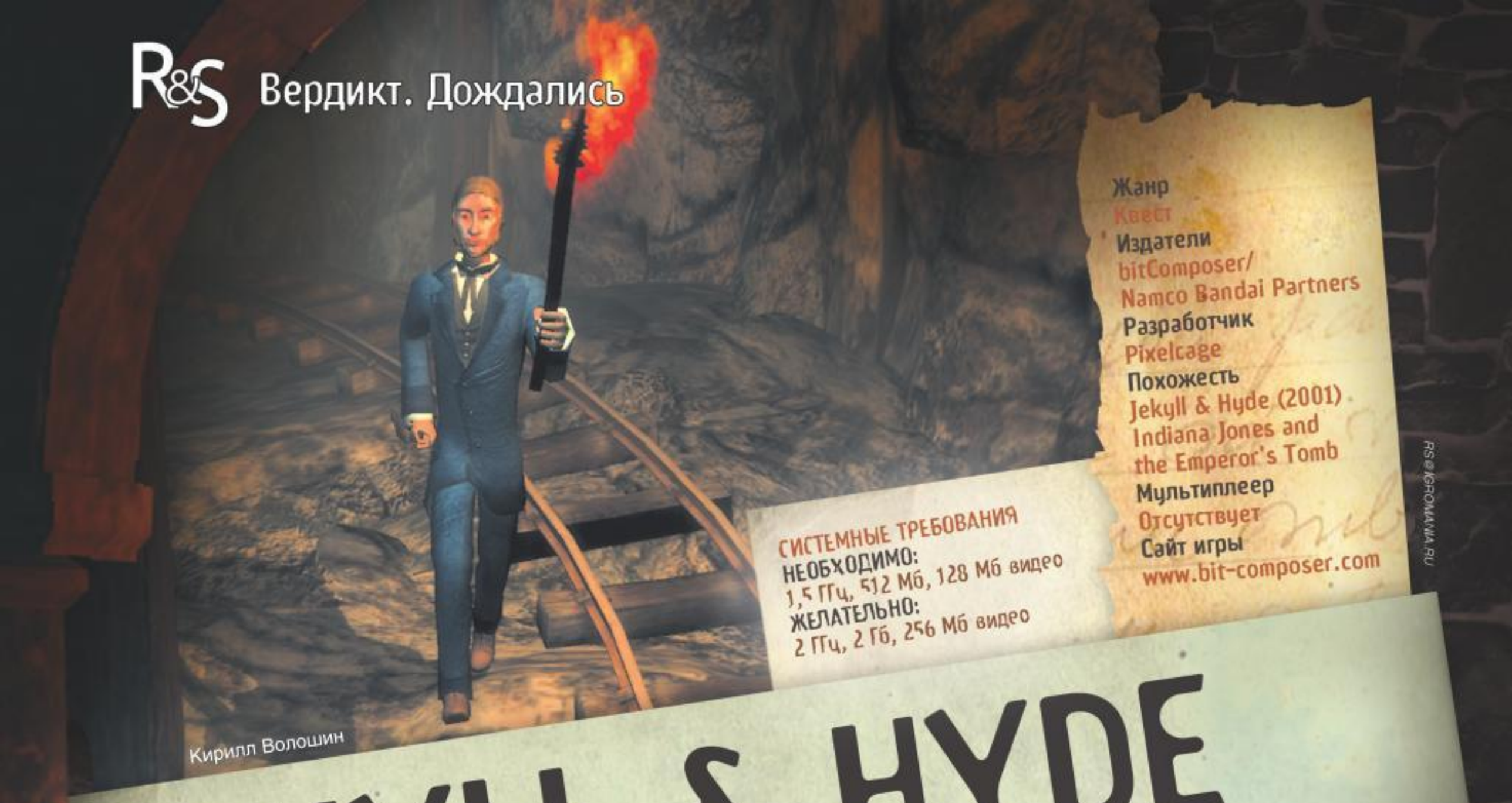
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%



Кирилл Волошин

Жанр
Квест
Издатели
bitComposer/
Namco Bandai Partners
Разработчик
Pixelcage
Похожесть
Jekyll & Hyde (2001)
Indiana Jones and
the Emperor's Tomb
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.bit-composer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

JEKYLL & HYDE

Странная история доктора Джекила, мистера Хайда и Зевса

Фантастическая новелла Роберта Луиса Стивенсона «Странная история Доктора Джекила и мистера Хайда» — самое известное художественное описание шизофрении и раздвоения личности. Лондонский врач Генри Джекил в результате научных экспериментов научился перевоплощаться в свое «второе я» — маленького и бесноватого мистера Хайда. В таком виде он мог безнаказанно творить любые непотребства, какие не мог себе позволить в статусе уважаемого британского врача. Все это, конечно, была развернутая метафора тяжелой, подчас трагической борьбы человека с самим собой: задолго до всяких психоаналитиков Стивенсон говорил о том, что в каждом из нас есть место и пороку, и добродетели.

«Странную историю» десятки раз экранизировали и ставили в театрах (впервые — в 1913 году!), но лишь немногих интересовал психологический подтекст произведения: можно вспомнить бродвейский мюзикл 1997-го или советский фильм 1985 года с Иннокентием Смоктуновским в роли Генри Джекила. Остальные, как правило, брали от Стивенсона лишь завязку (собственно, превращение доктора в другую личность) и начинали бурно фантазировать, делая упор либо на откровенные ужасы, либо на сексуальные перверсии и комедию положений: в кино Джекил в основном перевоплощался в женщин, ведьм и озабоченных приматов.

Нет ничего удивительного в том, что первая игра про Джекила и Хайда, выпущенная в 2001 году французской **Cryo Interactive**, предлагала в качестве сюжета феерическую ахинею: там Дракула похитил дочь Генри, чтобы тот воскресил слугу Сатаны Хайда и помог ему справиться с тамплиерами. Вторая игра по мотивам новеллы Стивенсона, вышедшая спустя почти 10 лет, недалеко ушла от первой: в **Jekyll & Hyde** образца 2010 года доктор и его альтер эго спускаются в лондонские подземелья, чтобы встретиться там с Зевсом и Афиной.

Двое в темноте

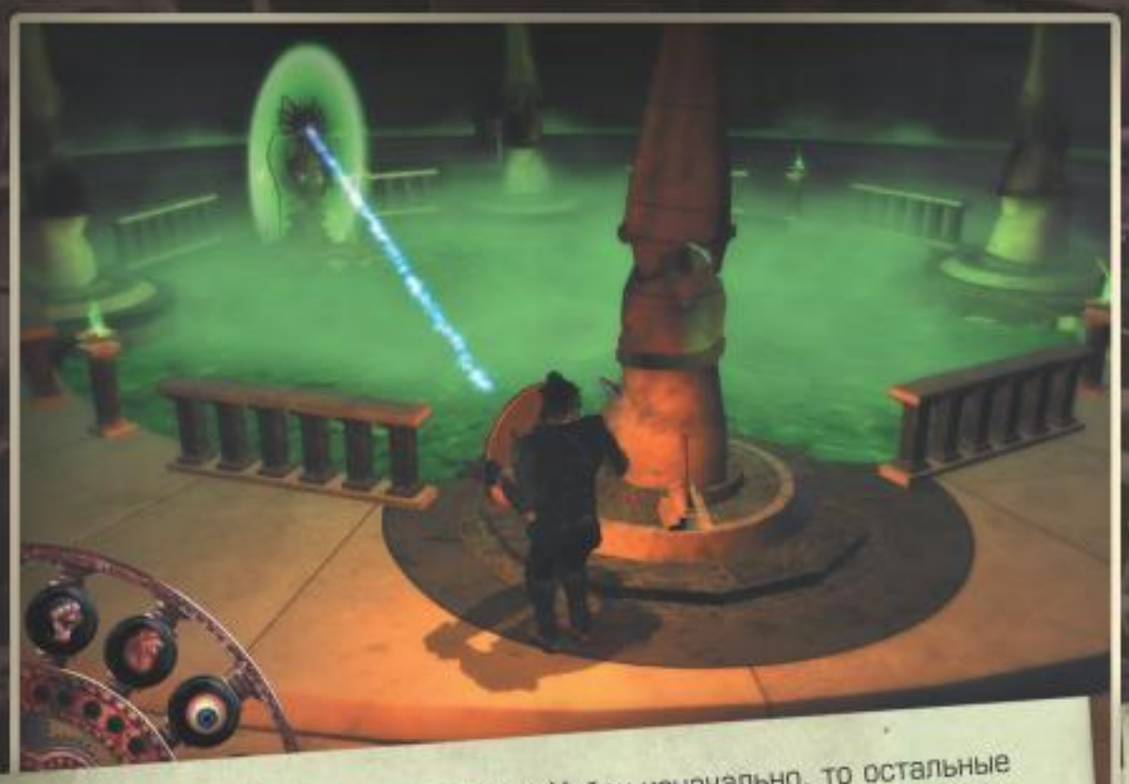
Сотрудники молодой немецкой студии **Pixelcage** (для них Jekyll & Hyde — дебют) поступили ожидаемым образом: взяли за основу сам факт перевоплощения, а дальше нагородили отсебятины. По сюжету доктор Джекил ищет вакцину от ужасной эпидемии, бушующей в Лондоне. Испытывая на себе созданное им зелье, он неожиданно превращается в обезьяноподобного мистера Хайда. Решив спрятать жидкость куда подальше, Генри обнаруживает под своей лабораторией сеть катакомб и античных храмов, а в них — странные механизмы, большие скульптуры античных героев, загадочные древние манускрипты и артефакты, которые, как надеется Джекил, помогут ему найти лекарство от эпидемии.

Такая вот привычная приключенческая жвачка. И, в принципе, в этом нет ничего плохого. Даже такую историю сегодня можно рассказывать интересно, и авторам это отчасти удается. В Jekyll & Hyde отличная озвучка (особенно удался слуга Джекила), стильные рисованные ролики, которые хоть завтра можно нести на выставку в Тейт Модерн. Периодически вскипает интрига: пол-игры за героем следит из тени кто-то неизвестный, а на заднем фоне зловеще ухмыляются мрачные личности. Авторы пытаются даже раскрыть тему внутренней борьбы человека с самим собой: одержимый идеей найти вакцину, доктор постепенно теряет контроль, меняется сам, а Хайд, вырвавшись на свободу, противно хохочет: «Генри, без меня ты ничто!» Ну и, наконец, здесь нет Дракулы, а Джекил не превращается в убогих клоунов — большой прогресс!

Так что получилось в целом неплохо. Другой вопрос, что могло быть лучше. Всю игру нас маринуют в темных катакомбах и безлюдных древних храмах. В этом тоже есть своя романтика, любимая многими, тем более что в пещерах тут действительно темно и неуютно (без факела фактически ничего не видно), а храмы приятно удивляют размахом (в какой-то момент Джекил находит проход в каменной голове огромного Минотавра). И все же периодическая смена обстановки, выход на воздух явно пошли бы сценарию на пользу. В Jekyll & Hyde 2001 года мы исследовали улицы Лондона, посещали какие-то злачные заведения, порт, общались с разными персонажами — и это частично извиняло убогий сюжет. А в новой версии к клаустрофобии примешивается еще и гнетущее чувство одиночества: Джекил общается с кем-то в основном только в роликах.

Умение быть банальным

А вот геймплей получился куда разнообразнее. Да, ключевые задачи, как правило, повторяются и укладываются в простую схему «найди где-нибудь разбросанные части чего-нибудь (крылья от фигурки Пегаса, змейки с каменной голо-



Если повышенная прыгучесть доступна Хайду изначально, то остальные умения нужно еще разучить: найти соответствующий рецепт и ингредиент и сделать с их помощью улучшенное зелье.

Редкая и действительно интересная ловушка: чтобы выжить, нужно знать ключевое слово и пройти по нужным буквам.

Действию явно не хватает встреч с интересными персонажами и диалоговых пазлов.

вы Медузы Горгоны и т.п.), вставь их на место, и тогда откроется проход дальше» и все в таком духе. Но по пути приходится заниматься массой других дел: решать абстрактные пазлы и задачи на бытовую логику, участвовать в мини-играх, собирать и комбинировать предметы.

Квест временами уступает место платформеру: периодически нужно прыгать по каменным уступам и преодолевать различные ловушки. Наконец, у мистера Хайда есть уникальные способности. Когда Джекил превращается в эту гориллу (сделать это можно в определенных местах, предварительно выпив зелья), он может дальше и выше прыгать, а также использовать свою увеличенную силу и живучесть, чтобы преодолевать наиболее опасные ловушки. Кроме того, Хайд умеет двигать тяжелые предметы, обрушивать каменные столбы и использовать эффект замедления времени, чтобы, опять же, лавировать между смертоносных ловушек.

Вроде бы все хорошо. Но одного разнообразия мало. Нужна еще фантазия и качество. А с этим у игры есть проблемы. Интересных, необычных пазлов мало: в основном мы смешиваем зелья, проводим линию из точки А в точку Б, собираем картинку из разрозненных частей и т.д. Акробатика примитивна (криво прыгаем и карабкаемся), а ловушки редко поражают чем-то особенным: как правило, это всевозможные колюще-режущие предметы да струи огня, вырывающиеся из стен.

Что же касается спецспособностей, то их авторы реализовали как-то поверхностно. Если вы вообразили себе, что игра следует лучшим традициям серии **The Lost Vikings**, заставляя нас творчески подходить к решению игровых задач, то спешим разочаровать: творчества тут меньше, чем хотелось бы. У Джекила никаких способностей (кроме повышенной хилости) нет, а у Хайда их мало, да и те банальные — нам просто нужно в строго определенном месте переключиться на «гадкого я» и выполнить, как правило, весьма очевидную последовательность действий: сломать что-нибудь тяжелое, оттащить камень, перепрыгнуть через пропасть.

Порадовали разве что схватки с боссами, в качестве которых тут выступают механизированные чудища из античных мифов. Драться, как в игре 2001 года, Хайд не может, и это к лучшему. Вместо этого он должен использовать свои умения и нащупать слабое звено монстра: например, отразить щитом Афины пущенный Медузой луч, потом оттолкнуть ее под огромную механическую руку с мечом и там успеть нажать рычаг, чтобы опустить клинок прямо на голову Горгоне. Неплохо удались и бытовые задачки: в перерывах между прыжками, ловушками и абстрактными пазлами мы успеваем собственноручно изготовить железнодорожный рельс, отлить в древней кузнеце копию важного артефакта и даже с помощью одной огромной скульптуры разбить каменную голову Зевса.

■■■

Эта игра похожа на собственных героев: в ней явно борются два начала — неплохая постановка, интересные ситуации (редкие, но все же!), уникальные способности Хайда, разнообразие задач и умение поддерживать интригу соседствуют с банальностями, штампами, постоянными забегами по катакомбам и общей неспособностью довести задуманное до ума. В итоге временами игра откровенно отталкивает, а временами затягивает и бросает вызов. Какое из начал победило в итоге, трудно сказать — скорее боевая ничья. Но от этого мы, игроки, точно ничего не выиграли: получилось неплохое, но и не выдающееся приключение. Джекил и Хайд явно заслуживают большего. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старательно сделанная, но не слишком изобретательная история о том, как доктор Джекил и мистер Хайд встретили под Лондоном героев античной мифологии.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

ЖАНР
АДВЕНЧУРА
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
ANIMATION ARTS
FUSIONSPHERE SYSTEMS
ПОХОЖЕСТЬ
SECRET FILES: TUNGUSKA
UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
LOST-HORIZON.DEEPSILVER.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 512 МБ, 128 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

LOST HORIZON

ГОРИЗОНТ ЗАВАЛЕН

До **Lost Horizon** творческий тандем **Animation Arts** и **Fusionsphere Systems** сделал две части **Secret Files** (**Tunguska** и **Puritas Cordis**), которые во многом сформировали представления игроков во всем мире о современном немецком квесте. Там было много всего — персонажей, событий, пазлов, кинороликов, а действие, как в хорошем приключенческом кино, постоянно перемещалось из одного конца света в другой.

Все это выглядело несколько сумбурно, особенно учитывая частые проблемы с логикой происходящего, но в целом играть было интересно. Lost Horizon обладает теми же чертами, только здесь они словно раздуты в несколько раз: яркого кино стало еще больше, логики — еще меньше!

Дети Индианы Джонса

Вторая часть Secret Files была послабее первой. Мы в рецензии писали буквально следующее: «Tunguska здорово выделялась на общем фоне своим сюжетом: немка русского происхождения Нина Каленкофф расследовала тайны загадочной Тунгусской катастрофы... Казалось бы, путь для развития серии выбран удачный — в следующих частях можно было бы взяться за тайны шумеров, Атлантиды или хотя бы снежного человека. Однако немцы вместо этого дают Дэна Брауна...»

Так вот, авторы словно услышали нас: в Lost Horizon они отправляют игроков в Тибет, на разгадку тайны мифической земли Шамбалы. А чтобы жизнь не казалась медом, пускают по следу нацистов, которые там же, в Тибете, ищут ключи к созданию супероружия.

Тут нужно оговориться. «Секретные эксперименты Третьего рейха» — настолько заезженная тема, что ругать сценаристов за нее не менее банально, чем придумывать такие истории. Но когда речь идет о легких приключенческих играх в стиле «Индианы Джонса», то и ругать как-то не хочется. Да — банально, да — уже видели, но ведь все равно глаз не оторвать. Секрет известен: собственно, нацисты здесь прослоены юмором, обаянием героев, лихими трюками, многокилометровыми путешествиями через полмира, сокровищами и обязательной лав-стори. Lost Horizon готовили именно по такому рецепту...

Вся первая половина игры — это как раз захватывающее приключенческое кино. Авторы сразу закручивают интригу в бараний рог: двое британцев яростно отстреливаются от нацистов у стен тибетского монастыря, потом один из них исчезает в загадочном портале, но что с ним случилось — нам еще долго не объяснят. Вместо этого действие переносят в Гонконг, где спустя несколько дней главный герой игры, молодой британец Фентон Паддок, слушает джаз и кадрит местных красоток в ночном клубе.

Тут уже закручиваются свои интриги и страсти. Поначалу мы ничего не знаем о Паддоке. А прошлое у того явно было богатое: с Фентоном пытается свести счеты местная «Триада», его бросают в воду запертым в деревянном ящике, а симпатичная девушка, едва завидев нашего героя, тут же начинает орать на него. За что, почему? Ответы нам будут давать постепенно, даже после того, как героя вместе с озлобленной на него девицей (ее зовут Ким), наконец, отправят на поиски пропавших британцев в Тибет.

На всех парах

События разворачиваются стремительно и порой весьма неожиданно. Паддок с помощью платка и зажигалки выбирается из затопленного ящика; сидя на доске, волочащейся за грузовиком, улепетывает от «Триады»; сбивает немецкий «Мессершмитт»... тыквой; попадает сначала в авиакатастрофу, потом в плен; летит после Тибета в Марракеш, где участвует в боях на деньги и чуть не становится жертвой киллеров. Затем оказывается в Берлине времен Олимпиады 1936 года, где фальсифицирует результаты соревнований по прыжкам в длину... А дальше его еще ждут мрачные готические замки, Индия и, наконец, легендарная Шамбала.

Легко заметить, что в Lost Horizon, как и в приключениях Индианы Джонса или Натана

Неужели скейтборд зародился в Гонконге?

Сейчас Фентон поздравит немецкого летчика с Хэллоуином...

В редких мини-играх можно выбрать сложность прохождения.

Дрейка (вспоминаем серию **Uncharted**), авторы без зазрения совести мешают трагедию, экшен и комедию. Про пущенную в лицо истребителю тыкву мы уже сказали. А еще Паддок может засунуть, простите, какашки горного козла в патефон и поджечь их (даже не спрашивайте зачем!), крикнуть собеседнику в диалоге «Смотри, за твоей спиной трехголовый дракон!» (поклонники серии **Monkey Island** понимающе улыбнутся), а в лагере нацистов стать свидетелем того, как фашист пытает британца немецкими маршами. Мы уже молчим про колкие комментарии и ироничные пикировки с Ким.

На месте и фирменная фантазия авторов, которая и в предыдущих играх иногда выходила за рамки. В Puritas Cordis мы мастерили из апельсинов передвижную ракетную установку, а в Lost Horizon делаем из санок чучело горного козла, чтобы пободаться с другим горным козлом. Или, например, выводим из строя фрица с помощью склеенной и протертой порохом пластинки «Мулен Руж». Появилась даже какая-никакая нелинейность. Так, в самом начале игры Фентон может по-разному закончить разговор с певицей в баре, которую он пытается закадрить. Если успеет получить ее расположение, то девушка поможет быстро скрыться от бойцов «Триады». Если же она даст отворот и покинет Паддока, то выкручиваться придется самому...

Для усиления эффекта авторы, как и во всех предыдущих своих играх, частенько распределяют действия между разными персонажами. Во время гонок с «Триадой» мы можем в любой момент времени переключиться на Ким, которая управляет грузовиком, взять что-нибудь и бросить в кузов, где уже в роли Фентона нужно использовать полученный предмет.

Во всем этом чаще всего масса условностей и минимум логики. Едва ли в реальной жизни наш герой попал бы тыквой в «Мессершмитт» или проехал на доске за грузовиком больше 30 метров. Да и комбинация с участием пороха, клея и пластинки тоже выглядит несколько сомнительно. К тому же динамичным экшен-сценам явно не хватает временных ограничений, как это было, например, в **Black Mirror 2**: думать над тем, как избавиться от сидящих на хвосте мафиози или стремительно атакующего самолета, можно бесконечно. Но в круговороте событий на это мало обращаешь внимание — главное, Lost Horizon выглядит ярко и свежо.

Грузчик против Индианы Джонса

Проблема в том, что во второй половине игра перестает быть лихим приключением. Вместо бесшабашного голливудского кино сквозь щели полигонов и текстур на нас начинает выглядывать классический немецкий квест — местами бессмысленный и беспощадный.

Интересные ситуации еще попадаются — мы ныряем в глубокие воды лагуны (здесь наконец-то появляется счетчик секундомера) или в темноте, едва освещенные факелом, судорожно ищем выход из подземелья. Но они случаются все реже и реже. Зато унылый пиксельхантинг и проблемы с логикой все чаще и чаще дают о себе знать. Герои как умалишенные тащат в безразмерный карман все, что видят в каждой новой локации. Зачем — порой не понимаем ни мы, ни сами персонажи. Причем авторы осознают все эти проблемы и стараются шутливо обыграть их: когда Фентона спрашивают, зачем ему ручной насос, то он отвечает, что и сам пока не знает. Один раз еще можно улыбнуться, но когда такое происходит постоянно, уже не до смеха.

Комбинировать и применять предметы на активных точках чаще всего приходится хаотично, методом перебора: потому, что логика иногда становится совсем неуловимой. Обмазать круглую ручку двери кетчупом, приложить к ней плакат и потом выдать это за официальный запрещающий знак? Однако! Охранник музея спокойно позволяет незнакомцу рыться в его вещах и брать себе нужные инструменты? Ну-ну. А еще герои почему-то постоянно полагаются на авось: подложила Ким доску под окно — на нее как раз упала нужная ей сигара, повесил Фентон самодельную игрушку на детскую коляску — оттуда удачно вылетел критичный для прохождения игры леденец. Героям сказочно везет? Да нет, скорее авторы поленились и пришили некоторые ситуации к сюжету белыми нитками.

Подобное случается на протяжении всей игры, просто в отсутствие ярких событий и летящих в самолет тыкв все это становится особенно заметно. Тут бы разбавить происходящее хотя бы заковыристыми мини-играми, но таковых лишь три штуки — и опять же в первой половине игры. Зато ближе к заключению нас начинают активно загружать нудными задачками про расстановку каких-нибудь артефактов и магических дисков в правильной последовательности.

Хорошо хоть финал слегка взбадривает эту трясину: здесь нужно постоянно переключаться между разными героями (некоторые из них при этом находятся в прошлом и влияют своими действиями на решение загадок в настоящем!), а в решающей битве снова появляется выбор — от него зависит содержание и драматизм финальных роликов.

■ ■ ■

Немцы сделали хороший, интересный квест с обаятельными героями и приключениями, которым мог бы позавидовать сам Индиана Джонс. Но чтобы стать великолепной игрой, Lost Horizon не хватило собранности, ровности и лаконичности: авторы не всегда выдерживают взятый ими темп, а порой, кажется, искусственно, через силу растягивают игру натужными загадками и тоннами активных предметов вместо того, чтобы сделать короче, но насыщенней. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓
Оправданность ожиданий:	70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Немецкий квест скрестили с приключенческим кино в духе Индианы Джонса. Поначалу все это играется очень весело, но ко второй половине игры порох в пороховницах заканчивается.

Геймплей:	7
Графика:	7
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	7

Рейтинг
7,5
Хорошо

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

FRONT MISSION EVOLVED

БАТАРЕЙКИ В КОМПЛЕКТ НЕ ВХОДЯТ

ЖАНР Роботизированный экшен

- **Издатель**: Square Enix
- **Разработчик**: Double Helix
- **Похожесть**: Серия Armored Core; Серия MechWarrior; Shogo: Mobile Armor Division
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3
- **Сайты игры**: www.frontmissionevolved.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Помните, как в России на рубеже 2000-х случился японский бум? Понастроили суши-баров, завезли аниме про юных школьниц и кино про суровых самураев, а каждая десятая домохозяйка возомнила себя гейшей и научилась готовить нибоши-даши. Игр это помешательство тоже, конечно, коснулось, но тут уже ситуация была вполне логичная: 95% всех приличных консольных игр приплывали к нам прямиком из Страны восходящего солнца.

А сейчас ситуация изменилась настолько кардинально, что даже в игровой индустрии широкое распространение получил термин «вестернизация». Впрочем, в отношении **Front Mission Evolved** очень хочется применить куда более бескомпромиссный русский аналог: «озападнивание». Более приличным словом назвать получившийся продукт просто язык не поворачивается.

И я никому не скажу...

Проникнуться всем трагизмом ситуации смогут только те, кто в свое время застал нормальных представителей семейства Front Mission. Скорее всего, для вас первой такой игрой стала **Front Mission 3** для PSone: разнообразная, умная, нелинейная пошаговая стратегия про человекоподобных роботов-ванзеров, которых можно было собственноручно собирать и вооружать, формируя тем самым боевой отряд под ваши конкретные нужды.

Но с Front Mission произошло то, что случается со многими гениальными произведениями: продавалась игра на Западе так себе. Настолько «так себе», что даже лучшую, пятую часть игры никогда не выпускали за пределами Японии. Видимо, посчитав, что умные пошаговые стратегии уже никому не нужны, в **Square Enix** решили сделать экшен и отдали роботов на растерзание богопротивной конторе **Double Helix**, которая своим творением **Silent Hill: Homecoming** чуть было не загнала в могилу один из самых известных хоррор-сериалов.

На статичной картинке может показаться, что здешние сюжетные сценки заслуживают право на жизнь. Не верьте!

Примерно так должна выглядеть современная игра о роботах. Но, увы, это всего лишь кадр из вступительного ролика, который нарисовали в Японии.

Как и положено любому приличному роботу, у него есть суперрежим, в котором ванзер отправляет врагов на свалку буквально одним ударом.

Вот так проходят все схватки: два робота стоят напротив друг друга и опустошают боезапас. Повторять примерно 568 раз.

Тут может сложиться впечатление, что мы так негативно настроены к игре только потому, что она непохожа на своих предков. Отнюдь. Если бы Front Mission Evolved делали талантливые люди, мы бы получили великолепный роботизированный экшен. Представьте: взвод десятиметровых стальных махин дает ракетный залп по позициям врага, включает реактивные ускорители и с грациозностью фигуристов несется вперед. Поднимая облака пыли, отряд лавирует между домами, перепрыгивает через ангары, поливает вражеских роботов свинцом и при случае мордует их здоровенными кастетами. Вокруг в это время происходит настоящий хаос: робот давит машины, робот мнет крыши, летящий после удара робот сносит своим массивным телом радиовышку, сверху на голову пикирует подбитый вертолет... Фантазия рисует как минимум очень захватывающую и зрелищную картину!

Но ничего этого во Front Mission Evolved нет. Точнее, есть, но выполнено все на таком уровне, что игрой можно смело и наверняка небезуспешно пытать Майкла Бэя. Единственное исключение — сами роботы. Все-таки их рисовали японские дизайнеры, а они, как вы наверняка слышали, в этих машинах знают толк. Благоразумным решением было не выкидывать на помойку и главную особенность Front Mission: возможность сконструировать робота из подготовленных заранее запчастей. От того, какие руки и ноги вы прикрутите к телу, а также от выбранного оружия будет зависеть специализация ванзера: усредненный по всем параметрам пулеметчик, специалист ближнего боя, машина смерти с сотнями ракет на борту, хлипкий, но юркий и меткий снайпер или какая-то комбинация из всего вышеперечисленного. Ваша фантазия ограничена лишь финансами и максимальным весом, который может выдержать корпус. Поиск идеального именно для вас варианта может не на шутку увлечь даже во Front Mission Evolved.

...Что я робота люблю!

Но ненадолго. Ведь ни тактики, ни банального умения управляться с роботом вам в игре не понадобится. Любое сражение выигрывается одним простым способом: выбежать из-за дома, расстрелять мишень из всех четырех орудий, спрятаться, повторить до полного уничтожения сил противника, затем просеменить к следующему дому. Впрочем, часто и укрываться-то не нужно: рядовые враги охотно взрываются еще до того, как нанесут вам существенный урон. Согласитесь, все это слабо согласуется с картинами, которые мы описывали чуть выше.

Каким-то развлечением могли бы стать сражения с боссами, но и тут облом: от обычных противников они отличаются лишь разукрашенным, как синеухий лорикет, ванзером, и увеличенной до умопомрачения линейкой здоровья. Более того, в «лучших» традициях плохих игр, каждого из боссов придется победить минимум два раза, потому как после первой взбучки они спешно ретируются, обзывая вас слабаком и неудачником.

Понимая, что получается у них все очень скучно, Double Helix решили разнообразить процесс еще двумя типами заданий. И если полет на вертолете с поливанием земли пулеметным огнем и ракетами еще кое-как способен ненадолго снять дремоту, то миссии за самих пилотов не лезут ни в какие ворота. Во-первых, очевидно, что ни одному нормальному человеку в игре про больших роботов не захочется бегать в шкуре жалкого млекопитающего с базукой наперевес. Во-вторых, уровни за людей получились настолько жалкими, что даже вспоминать не хочется: ваш подопечный бежит вперед по узким коридорам военных баз (системы укрытий не ждите) и из игрушечного автоматика стреляет по дубовым человечкам без единого байта искусственного интеллекта в голове. Иногда приходится подрывать ванзеров, но рассыпаются они буквально с пары попаданий из гранатомета, что уж вообще просто смешно.

Наконец, Front Mission Evolved получилась банально некрасивой игрой. Держим пари, что, если уменьшить разрешение, она безо всяких проблем запустилась бы на PlayStation 2 — и даже там была бы не самой обаятельной и привлекательной. Причем дело не только в технологически устаревшей картинке, но и в элементарном отсутствии вкуса. Даже сюжет, традиционно сильная сторона Front Mission, здесь подается в череде убогих роликов на движке с бедно анимированными персонажами, которые еще и пытаются показать вам свои эмоции и богатый внутренний мир. В совокупности это дает эффект от просмотра телесериалов из дневного эфира центральных телеканалов: уже после первых пяти секунд становится неловко и за себя, и за происходящее на экране.

■■■

Если бы Чарльз Дарвин предполагал, что новому Front Mission дадут подзаголовок Evolved, то есть «эволюционировавший», он, наверное, жутко обиделся бы. Потому что не чем иным, кроме как деградацией, эту игру назвать невозможно. Умную, захватывающую, нелинейную стратегию низвели до уровня скучного, однообразного, кособокого, некрасивого экшена. Играть в это осенью, когда каждый день выходят в десятки раз более качественные игры, может позволить себе лишь тот, у кого очень много свободного времени.

P.S. А если вы хотите понять, чем же так хорош Front Mission, купите в PSN переиздание третьей части игры — оно как раз случилось первого сентября. А еще лучше — достаньте **Front Mission 5: Scars of War** для PS2, благо энтузиасты с портала ***www.frontmission.info*** давно перевели ее на английский язык. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Во Front Mission Evolved можно играть, но лучше этого не делать: кому нужен скучный и однообразный экшен, даже если он — про роботов?

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Пазл

HOUSE M.D.

У вас однополчанка!

- **Издатель/разработчик**
  Legacy Interactive
- **Издатель в России**
  Руссобит-М
- **Похожесть**
  - Серия Emergency Room
  - 911: Paramedic
- **Сайт игры**
  www.housemdgame.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
600 МГц, 64 Мб, 16 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео

Мало кто хочет оказаться в центре внимания этого хмурого циника и мизантропа, но если уж случится неприятность лечь в больницу, то многие пожелали бы видеть своим лечащим врачом доктора Грегори Хауса. Никто ведь больше не сумеет так же точно и быстро выявить практически любое заболевание, по пути закрутив лицедейство с красивыми декорациями и песнями-плясками (вполне возможно).

Хаус при этом циничен, груб с коллегами, склонен к прогулам и черному юмору. Ко всему прочему посещает куртизанок, страдает от наркотической зависимости и хронических болей, которые быстро выводят его из себя. В общем, Грегори Хаус — это собирательный образ среднего хирурга российской ГКБ, но с нешуточной претензией на гениальность и почти стопроцентной гарантией правильного диагноза.

«Доктор Хаус» (House M.D.) — сегодня самый популярный телесериал в мире. Наблюдать за тем, как команда врачей больницы Принстон-Плейнсборо героически диагностирует и лечит очередного пациента, интересно по многим причинам. Но на первом месте — именно неотесанная харизма Грегори Хауса, роль которого блестяще исполняет британский комик Хью Лори. Шикарные диалоги, меткие саркастические шутки, толпы запоминающихся персонажей дополняются отличной детективной составляющей. Все, как известно, врут, а врачам в этой самой лжи приходится бродить, продираясь к верному диагнозу через тернии и жилое пространство пациента.

Появление игр по мотивам было лишь вопросом времени. Сначала несколько поделок по мотивам вышло на мобильных платформах. А год назад студия **Legacy Interactive** анонсировала проект, обещавший стать первой большой игрой про «Доктора Хауса».

Самая первая информация развеяла все надежды получить серьезный квест — американцы явно делали казуальный продукт. Так оно и вышло: в основе **House M.D.** лежит сборник пазлов и медицинских мини-игр в духе серии **Emergency Room**. Как и в самом сериале, команда гениального врача должна правильно диагностировать заболевание. Для этого нужно осмотреть больного, взять кровь, залезть в горло ларингоскопом, сделать биопсию, бронхоскопию, рентген, колоноскопию и черт знает что еще. Где-то достаточно просто выполнять указания (цеплять «мышкой» вату со спиртом, протирать место укола), где-то нужно за ограниченное время успеть провести прибор по внутренностям и найти аномалии, где-то приходится раскручивать центрифугу и удерживать ее в определенном ритме. Встречаются и более привычные мини-игры: собрать картинку из разорванных частей, запомнить и быстро повторить комбинацию сигналов, вовремя нажать на клавиши, ну и, конечно, найти спрятанные на экранах предметы. Пиксельхантинг не умрет никогда.

Но не пазлами едиными. Игра поделена на пять эпизодов, каждый из которых представляет собой детективную историю и строится ровно так же, как и оригинал: сначала мы видим, что и где случилось с человеком, потом обследуем его, пытаемся диагностировать, узнаем, что он, к всеобщей наигранной неожиданности, врет. Нагло устраиваем проникновение со взломом, ищем улики, беседуем с коллегами и родными пациента, выводим всех на чистую воду и, наконец, ставим правильный диагноз.

Вся эта буйная деятельность подается статичными сценками, а в перерывах между мини-играми доктор Хаус и его коллеги (замечены Чейз, Форман, Кэмерон, Тауб и Тринадцатая) активно общаются. Здесь игра неожиданно поднимается над уровнем простой казуалки. Во-первых, все персонажи в каком-то смысле сыграны оригинальными актерами — обрисованные фотографии со съемочной площадки здесь вместо графики. Во-вторых, в разговорах с больными и диагностических изысканиях мы вольны выбирать различные реплики. В-третьих, в диалогах сквозит все тот же фирменный сарказм, а некоторые шутки вполне достойны и экранной версии. Так, одного из пациентов Хаус спрашивает: «В Малайзии с вами кто-нибудь был? Любовница, собака? В одном лице, может быть?»

■ ■ ■

Такое сочетание пазлов, медицинских мини-игр, колких диалогов и интересных мини-историй выглядит идеальным для игровой адаптации «Доктора Хауса». Да и все равно большой квест на этой основе сделать практически невозможно — нет размаха. По-настоящему огорчают совсем другие вещи. Диалоги не озвучены, нет системы бонусов и дополнительных материалов, выбор неправильных реплик не ведет к провалу (гении непобедимы, разве что теряют очки финального рейтинга). Сами пазлы слишком редко и робко задействуют мозг, зато часто повторяются. Все-таки это не волчанка, диагноз куда печальнее. Довольно-таки слабая, но и не безнадежная игра по мотивам некогда увлекательного телесериала, интересная лишь самым преданным фанатам. ■

Хотя встреча с Хаузом считается для больного редкой удачей, к концу каждого дела это «редкое» событие происходит.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сборник каузальных пазлов и мини-игр по мотивам «Доктора Хауса»: слушать диалоги оказалось интереснее, чем играть.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

Крупнейшая игровая выставка

ИгроМир 2010

Спонсоры:

1С-СофтКлаб

Akella

Буква

NIVAL NETWORK

Генеральный информационный спонсор:

Издательский дом Техномир

Генеральный интернет-партнер:

@mail.ru

Лучшие игры. Все платформы. Яркое шоу.

Приходи со мной поиграть :)

3-6 ноября, ВВЦ, павильон 57

www.igromir-expo.ru

CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ 644 2222

реклама

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра
Квест

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Hothead Games
- Похожесть: DeathSpank
- Мультиплеер: Двое за одной консолью
- Платформы: PS3, Xbox 360
- Сайт игры: www.deathspank.com/home-tov

DEATHSPANK
THONGS OF VIRTUE

Мужчина в трико

Если помните, изначально **DeathSpank** должна была быть эпизодической игрой, словно возрожденные **Sam & Max**: Рон Гилберт планировал каждый месяц выпускать пародийную RPG длительностью примерно час и продавать по несколько долларов за штуку. Но чуть ли не в последний момент передумал, и все наработки по новому сериалу, как сообщалось, склеили в одну большую игру, за которую попросили уже 535 рублей.

Казалось бы, никакого обмана (DeathSpank действительно содержательная, за вечер не пробежишь), но чуть ли не сразу после релиза от **Electronic Arts** последовал анонс продолжения, который по всем признакам походит просто на новый эпизод похождений Смертешлепа, а стоит ровно столько же. Вот и думай — или в **Hothead** действительно собрали новую десятичасовую главу за два с половиной месяца, или, что вероятнее, от DeathSpank еще летом предусмотрительно отрезали кусочек, чтобы продавать нам его сейчас. Как бы там ни было, это хорошая игра, и мы не прочь в нее вернуться: даже если вам опротивели Diablo-клоны, ради фирменного юмора можно и потерпеть.

Отвлекшись от свержения диктатуры орков, местные партизаны решают убить Санта-Клауса. В качестве ударной силы выступает, конечно, Дэфспенк.

Если бы не железная дорога, этот скриншот сошел бы за кадр из оригинала.

Вторая часть по механике и внутреннему устройству дословно повторяет первую, даже дурацкий и вроде как ничего не значащий подзаголовок в наличии. Первый эпизод назывался **Orphans of Justice**, что значит «Сиротки правосудия», а **Thongs of Virtue** можно условно перевести как «Стринги достоинства». Хотя в сюжете тут фигурируют древние разноцветные трусы, которые создал могущественный маг и раздал сильным мира сего, в том числе Санта-Клаусу. Потом один незадачливый рыцарь потерял их во время купания, баланс пошатнулся, и теперь Дефспэнк, все еще ведомый загадочной красноволосой женщиной, снова должен всех спасти. На этот раз он попал в наше время, где назревает масштабная революция и идет продолжительная война с орками.

По уровню шуток и идиотских ситуаций Thongs of Virtue держится на уровне первой части. Тут есть трусишка-журналист, который не решается отправиться фотографировать разрушенный город, безумный генерал, называющий Дэфспенка наемником, и зевака с боязнью лосьонов для загара. Мы подделываем пропуск, чтобы проскочить через орочий блокпост, а также на время становимся психоаналитиком, чтобы примирить поссорившуюся фермерскую семью. Стандартных гэгов ниже пояса не так уж и много, даже если помнить, что мы вообще-то ищем трусы, а злобный Санта-Клаус уже был хотя бы в «**Футураме**» или «**Робоцыпе**».

Разумеется, с переездом в современность в DeathSpank появилось огнестрельное оружие, благодаря которому игра периодически напоминает аркадный шутер: вы поливаете все свинцом, бросаете гранаты, стреляете из базуки, вокруг — покореженные самолеты, какие-то окопы, траншеи, невзорвавшиеся снаряды и прочая военная атрибутика. К сожалению, ратный настрой Thongs of Virtue не выдержан до конца: тут по-прежнему есть посохи, секиры и волшебные зелья, а уже через три-четыре часа, когда на экране появляются големы и гигантские муравьи, кажется, будто бы играешь в фэнтезийный оригинал.

■ ■ ■

Не так давно стало известно, что Рон Гилберт покинул пост креативного директора Hothead и перешел в студию Тима Шейфера, где они уже работают над секретным проектом — понятно, что это будет что-то совершенно невообразимое, потому что два настолько видных дизайнера и поодиночке выпускали прекрасные игры. Так что если вы заскучали на середине оригинального DeathSpank, то лучше дождаться совместной игры мэтров. В Thongs of Virtue вы не обнаружите ничего нового, кроме огнестрельного оружия. Но это все равно самая смешная игра сезона. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

DeathSpank возвращается всего лишь два с половиной месяца спустя: с базуками, гранатами и злобным Санта-Клаусом.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Экшен

BATMAN
THE BRAVE AND THE BOLD
Людина-кажан

- **Издатель**
  Warner Bros. Interactive Entertainment
- **Разработчик**
  WayForward Technologies
- **Похожесть**
  The Adventures of Batman & Robin
- **Мультиплеер**
  Двое за одной консолью
- **Платформы**
  Wii, DS
- **Сайт игры**
  games.kidswb.com/official-site/ brave-and-the-bold-the-videogame/

Самой популярной характеристикой **Arkham Asylum** (сразу после «игра-сюрприз») была «первая достойная игра про Бэтмена». Мол, последним приличным выступлением ушастого мужика был beat'em up на NES, но это когда вообще было. Меж тем все как-то забыли о чуть менее архаичной **The Adventures of Batman & Robin** (всего-то пятнадцатилетней давности!), где Бэтмен в сопровождении, как нетрудно догадаться, Робина не столько махал кулаками, сколько бесконечно швырял бэтаранги, голыми руками сворачивал в подкову танк Арли Кин и, подобрав специальный бонус, взрывал пол-экрана. Именно по такому принципу — знакомый супергерой плюс много несуразного безумства — и построена **The Brave and the Bold**.

Принципиальное отличие ровно одно. The Adventures опирались в равной степени и на оригинальные комиксы, и на анимационный сериал 90-х, с которым вы, конечно, так или иначе знакомы: заботливые пираты записывали серию-другую на VHS, если после фильма со Стивеном Сигалом оставалось немного пленки. То есть, несмотря на обезьяний цирк, который происходил на уровнях, по сюжету все вроде как было предельно серьезно. Вот классический хмурый Готэм, вот помощники Двуликого с томмиганами, а вот Джокер снова угрожает всех сжечь.

А у The Brave and the Bold есть вполне себе конкретный источник вдохновения — одноименный мультсериал, суть которого можно описать как «постмодернизм в мире DC Comics». Так, в игре Робин переживает о том, что ни один злодей не помнит его имени («Ага, это же Бэтмен… и этот его паренек, как его, Орел?»), в худшем случае его вообще не замечают («Спасибо, Бэтмен! Как хорошо, что хотя бы ты нас защищаешь! Ты у нас такой один!»). Сам Бэтмен, в свою очередь, злоупотребляет морализаторскими речами и вообще чересчур оптимистичен. Например, до конца верит, что всех в кошек пытается превратить вовсе не Женщина-кошка, а какой-то другой злодей, несмотря на недовольное ворчание напарника. В итоге этим злодеем оказывается… Мужчина-кот («Ну я же тебе говорил!»), которым, впрочем, помыкала как раз Женщина-кошка («Это я тебе говорил!»).

И так — все четыре «мультфильма». Игра поделена на главы-серии, каждая — со своим сюжетом, главзлодеем и даже напарником Бэтмена. На смену Робину приходит Синий Жук, который на поверку оказался тем же человеком с другим костюмом и способностями. Затем мы перемещаемся в молодость Брюса Уэйна, где его учит мудрости пожилой Хоукмен, DC-аналог Тора. Наконец, финальные уровни проходят бок о бок с одним из Зеленых Фонарей, на родной планете которого Бэтмена считают просто каким-то сайдкиком. Нарисовано все, к слову, безупречно — за графику отвечали создатели оригинального мультсериала, и более натуральной анимации нет больше ни в одном другом платформере.

Такая обаятельная игра вполне могла бы оказаться тривиальным битемапом, и никто бы не обиделся, но The Brave and the Bold — это не просто клон **Double Dragon**. Возможностей и простора для импровизации здесь чуть ли не больше, чем в Arkham Asylum. Помимо ожидаемых возможностей Бэтмена пускать бэтаранг, цепляться крюком за выступы и минировать стены, разрешается также жарить врагов электрошоком, приделать к плащу джетпак и даже купить в местном магазинчике непонятно как оказавшийся здесь световой меч. С помощниками все чем дальше, тем интереснее: если Робин просто машет палкой, то Жук уже разбрасывает всех электрическими импульсами, Хоукмен может бросать копье и даже чуточку летать, а Фонарь просто обрушивает на головы врагам автомобили. Если надоело сражаться самому, можно, накопив специальную энергию, позвать «героя из-за кулис», который быстренько убьет всех за вас. Например, Аквамен со страшными воплями смывает негодяев океанской волной и давит китами. Страшное дело!

■ ■ ■

К сожалению, The Brave and the Bold не все восемь часов такая уж искрометная. Поначалу дизайн уровней затыкает за пояс любой, даже самый изобретательный платформер: например, в первой главе есть сцена, где вы деретесь на крыше дома, а камера постепенно отдаляется. Со временем мы понимаем, что находимся на заминированном небоскребе, и план постепенно переходит на Женщину-кошку с детонатором в руке, — а драка при этом не прекращается.

Но количество запоминающихся моментов и даже шуток от мультфильма к мультфильму катастрофически падает, и к финалу остается только бездумный махач кулаками. Впрочем, четыре эпизода — это действительно немного, и слегка занудная концовка переваривается на удивление легко. Ради Бэтмена со световым мечом и не такое стерпеть можно. ■

На острове роботов мы оказались по вине Синего Жука: тот случайно проболтался разумным гориллам, что здесь всегда можно найти новинки оружейной промышленности.

После прохождения кампании откроется режим «Защити магазин комиксов», где вам на голову последовательно сбрасывают всех врагов из игры.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшие «драки на двоих» со времен Castle Crashers, да еще и про Бэтмена. Для тех, кому Scott Pilgrim показался слишком вычурным, а Arkham Asylum — чересчур серьезным.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Windows®. Жизнь без преград. ASUS рекомендует ОС Windows 7.

Ноутбуки ASUS серии N

Живой звук

Используя эксклюзивную технологию SonicMaster, разработанную в сотрудничестве со специалистами фирмы Bang & Olufsen ICEpower®, ноутбук ASUS N73Jn, оснащенный процессором Intel® Core™ i5 и подлинной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, обеспечивает четкий, насыщенный, глубокий звук, который нельзя было услышать раньше ни на каком ином мобильном компьютере. Помимо выдающейся аудиосистемы в этом ноутбуке реализована технология Super Hybrid Engine, которая увеличивает производительность на 7 процентов*, современный интерфейс USB 3.0 и функция Video Magic, увеличивающая качество стандартных видеоматериалов до уровня Full-HD 1080p. Ноутбуки ASUS серии N с аудиосистемой SonicMaster подарят вам совершенно новые ощущения!

* Зависит от конфигурации.

SonicMaster
Audio by Bang & Olufsen ICEpower®

www.asus.ru Всемирная гарантия 2 года Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS можно найти на сайте www.asusnb.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран.
Товар сертифицирован, на правах рекламы.

intel CORE i5 inside

Быстрее.
Умнее.

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

- **Издатели**
  - Level-5
  - Nintendo
- **Разработчик**
  - Level-5
- **Похожесть**
  - Серия Professor Layton
- **Платформа**
  - DS
- **Сайт игры**
  - professorlaytonds.com

PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND FUTURE

Самый умный портативный квест

На страницах «Игромании» мы, кажется, ни разу не затрагивали феномен популярнейшей серии **Professor Layton**. Да и студию **Level-5** вы, вероятно, знаете лишь по невзрачной ролевой игре **White Knight Chronicles**. А ведь эти люди уже четыре года как заняты серией самых интересных и красивых квестов «не для PC». Попутно они переизобрели сам жанр классических адвенчур под нужды Nintendo DS: и **Unwound Future**, и ее предшественницы — это, по сути, красочные интерактивные новеллы, усыпанные головоломками разной степени сложности.

Сам Хершел Лейтон — задумчивый и спокойный британец в смешном цилиндре, молодой профессор археологии, который, словно Шерлок Холмс, души не чает в загадках, но в случае необходимости может и шпагой помахать. На расследования он всегда берет с собой любознательного мальчика Люка, который тоже мечтает стать великим сыщиком (а еще вполне успешно освоил язык животных). Вместе они уже разгадали тайны проклятой деревни (**Curious Village**, февраль 2007-го) и нашли загадочный ящик то ли Пандоры, то ли Дьявола (**Diabolical Box**, ноябрь того же года). Unwound Future — также известная как The Lost Future — третья игра про профессора Лейтона, которую переводили на английский язык непозволительно долго. Японцы ознакомились с этой чудесной игрой еще два года назад, но, поверьте, хуже она за это время не стала.

На этот раз центральная тема приключения — время. Гуляя по Лондону, Лейтон со своим помощником находят загадочное письмо, отправленное Люком из будущего и предостерегающее о какой-то опасности, связанной с нарушением пространственно-временного континуума. Этому предшествовали странные события на одной светской вечеринке, на которой присутствовал и премьер-министр Великобритании. Один ученый предложил главе государства испытать свежесобранную машину времени прямо на глазах у гостей, но произошла какая-то авария, и премьер, и изобретатель исчезли, а через несколько дней пропали и другие светлые умы Лондона. В поисках истины компаньонам придется побегать по Старому городу, допросить подозрительного часовщика, порулить летающим кэбом и попасть еще в тысячу и одну забавную квестовую ситуацию.

В Professor Layton нет перебора предметов и сложных цепочек диалогов, вы просто бродите по локациям и, пока не предложат головоломку, совершаете минимальные действия (подобрать монетку, спросить дорогу). А перед вами проносятся события, герои, ролики, губительной красоты достопримечательности Лондона — словом, полноценный приключенческий мультфильм. В Level-5 по-прежнему лучше всех в жанре обращаются с 2D-графикой: такой яркой детальной картинки в квестах не было со времен первых двух **Broken Sword**.

Но главное — это, конечно, пазлы. В Unwound Future их более полутора сотен, от банальных пятнашек до сложных временных подсчетов. Среднестатистическая головоломка выглядит так: вам, скажем, нужно вычислить, на какой автобус лучше всего сесть работнику, зная расписание и время, за которое он добирается до офиса и обратно. Вы переходите в специальный режим, где можете, водя стилусом по экрану, делать заметки на полях или просто подсчитать все в столбик, — незаменимая вещь, если пазл графический. Потом выбираете нужный рейс на таблице и, если ответили правильно, получаете пятнадцать (как правило) бонусных очков. С каждым неправильным ответом одно очко отнимается.

Визуально Unwound Future вполне тянет на «широкоэкранный» квест, но и в маленькой приставке есть свое очарование.

Редкий случай, когда пазл не касается времени или часовых механизмов.

Сегодня сложно найти обладателя DS, у которого в кармане нет картриджа с «Профессором Лейтоном»: тут есть приключение, азарт и интересные герои, но игра выдерживает строгий темп, никогда не сваливая на вас больше, чем вы сможете одолеть за одну поездку в метро. Если вы еще не приобщились к лучшим в мире карманным головоломкам, сейчас самое время — в Японии с прошлого года продается четвертая часть, **Mask of Miracle**, которая доберется до нас с вами в 2011-м. А потом авторы перезапустят сериал на 3DS — со стереопазлами! ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

С двухлетним опозданием новая часть «Профессора Лейтона», лучшего карманного квеста, добралась и до западной аудитории. Если вы считаете, что настоящие адвенчуры есть только на PC, самое время приобщиться к феномену.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

29 ОКТЯБРЯ КОРОЛЬ АЛЬБИОНА
ВСТРЕТИТ САМОГО ОПАСНОГО ВРАГА.

РОДНОГО БРАТА.

FABLE III

ГРЯДЕТ РЕВОЛЮЦИЯ!

Ищи друзей, остерегайся предателей.
Подними восстание и сбрось короля с трона.
Завоюй любовь своего народа и спаси его
от власти тирана. Только верность соратников
поможет тебе на пути к короне.

Создай уникального персонажа

Закажи игру заранее – и создай своего неповторимого горожанина, героя будущей революции:

xbox.com/ru-RU/games/splash/f/fable3

16 www.pegi.info

XBOX LIVE

Microsoft game studios

LIONHEAD STUDIOS

*Предложение действительно в течение ограниченного времени, при наличии товара у розничных распространителей, участвующих в акции. За полной информацией обратитесь к распространителю. Занимает 10 Кб при загрузке с Xbox LIVE.

реклама

XBOX 360

Jump in.

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

THE SILVER LINING
EPISODE 2 TWO HOUSEHOLDS
King's my ass

- **Издатель/разработчик**
  Phoenix Online Studios
- **Похожесть**
  - Escape from Monkey Island
  - Серия Quest for Glory
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.tsl-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео

Двадцать шесть лет назад, когда многие из вас (а если быть честными, и из нас) еще не появились на свет, вышла первая игра легендарной серии **King's Quest** — именно она задала стандарты приключенческого жанра и на долгие годы стала его лицом. **Sierra Online** и лично Роберта Уильямс придумали увлекательную мыльную оперу: на протяжении 14 лет они рассказывали нам о том, как формировалась королевская семья в вымышленной стране Давентрии и какие испытания выпали на их долю. Это была настоящая сказка, немного наивная и прямолинейная, но зато атмосферная и уютная. При этом King's Quest все время двигал жанр вперед: именно здесь впервые появился вид от третьего лица и привычный point & click интерфейс.

Однако закончилось все не лучшим образом. В 1998 году восьмая часть серии, **King's Quest: Mask of Eternity**, многим не понравилась: там появилась жуткая трехмерная графика, неказистый экшен и высосанные из пальца элементы ролевой игры. Считается, что этот неудачный эксперимент погубил серию — продолжение, над которым Sierra работала в 2001-2002 годах, было закрыто. Преданные поклонники, естественно, не могли с этим смириться. Группы фанатов не раз делали неофициальные модернизированные ремейки, а проект **The Silver Lining**, начатый в 2002-м, и вовсе обещал полноценное продолжение, пусть и любительское.

Несколько раз разработку закрывали по настоянию правообладателей. Но неимоверными усилиями проект каждый раз возрождался из пепла. В итоге работы затянулись на во-

Местами картинка выглядит неплохо и радует сочными красками. Но все-таки лучше бы игру делали не в 3D.

семь лет, а саму игру разбили на эпизоды. Первый из них, **What Is Decreed Must Be**, наконец, увидел свет летом этого года, но по сути это был такой туториал без геймплея, призванный раскрыть сюжетную завязку The Silver Lining. Собственно, игра началась с **Episode 2: Two Households**.

Сюжет разворачивается вскоре после событий восьмой части, а завязка выполнена в подчеркнуто «кингквестовском» стиле: семья короля Грэма снова в опасности, и, чтобы найти ингредиенты для спасительного магического заклинания, правитель Давентрии отправляется в путешествие по хорошо знакомым землям Зеленых Островов.

Здесь много знакомых мест и персонажей, но авторы попытались придать им новые детали, продолжить некоторые старые сюжетные линии (например, о взаимоотношениях Александра и его бывшего рабовладельца злодея Мананнана) и даже вывести некий гранд-финал, грозящий нелегким выбором в конце.

К тому же они неплохо передали фирменный сказочный дух King's Quest — здесь есть удивительные создания, необычные земли, обстоятельные диалоги и пафосные ролики, в которых коварные злодеи неожиданно материализуются за спиной, герои видят мрачные видения, а загадочные незнакомцы вещают о чем-то туманном и тревожном.

Игровой процесс тоже предельно классический: никаких зубодробительных пазлов и мини-игр, мы свободно путешествуем на корабле между островами, общаемся, собираем и комбинируем предметы в инвентаре. Жаль только, что интересные ситуации за 3 часа игры попадаются крайне редко — разве что в какой-то момент Грэму придется подманивать одушевленный магнит к нужному ключику. Большинство же загадок примитивны: обменять у мальчишки сладости на удочку, собрать воды в емкость, купить карту и поставить на ней отметку и т.д.

■ ■ ■

Чувствуется, что игру делали с любовью: авторы наполнили каждую локацию предметами и описаниями, так или иначе отсылающими к мифологии серии, и даже придумали местную газету. Но помимо любви во всем этом ощущается и любительщина — в безнадежно устаревшей графике и кривоватой анимации, в слабенькой озвучке и простоватой режиссуре, в непомерно длинных и быстро надоедающих закадровых комментариях, которыми злоупотребляет невидимая напарница Грэма. И даже в давно несвежих шутках по поводу взаимоотношений героя игры и тех, кто управляет им по ту сторону экрана. С другой стороны, это ведь и есть любительский проект, сделанный фанатами для фанатов, причем сделанный за свои деньги, время и нервы, а распространяющийся абсолютно бесплатно. Тут не ругать надо, а шляпу снимать…Тем не менее мы надеемся, что в следующих эпизодах авторы придумают больше интересного контента, добавят бонусы и модные ныне «ачивменты» — тогда игра сможет заинтриговать не только фанатов. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Любительское и по статусу, и по качеству исполнения продолжение великой серии King's Quest: сделано с любовью, но пока интерес представляет только для фанатов.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
5,0
СРЕДНЕ

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР MMORPG

4STORY
ВОЙНЫ КОРОЛЕВСТВ

Это — моя территория!

- **Издатель в России/локализатор**
  NIKITA Online
- **Разработчик**
  ZEMI Interactive
- **Похожесть**
  World of Warcraft
  Metin2
  Alganon
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  4-8 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.4sonline.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

«4Story: Войны королевств» ошарашивает, как выскочивший из табакерки рогатый чертик. Поначалу эта игра больше всего напоминает множество других безыдейных WoW-клонов, где все триста тридцать три уровня предлагается бегать по однотипным локациям и истреблять нескончаемых монстров. Но внешность обманчива: у 4Story в рукаве одно из самых любимых развлечений отечественных игроков — войны за территории.

Начинается игра как обычно. Стартовая локация с обучающими боями, стандартные поручения — сбегать туда, сделать то, раскидать армию демонов и драконов... Но в этот момент 4Story неожиданно преподносит сюрприз: тут сразу можно узнать, насколько хорош ваш герой на максимальном уровне. На какое-то время вам становятся доступны все способности и таланты — не нужно качаться полгода, чтобы в итоге выяснить, что выбранный класс вам не по душе. Впрочем, дальше никаких откровений не случается: первые уровни проходят в беготне от одного NPC к другому, изучении стандартных диалогов, выполнении длинной череды квестов и походах по подземельям.

Боевой системе стоит отдать должное — тут разработчики не подвели. Автоатака в 4Story — это просто манна небесная: урона она наносит ненамного меньше, чем сложные спецумения, поэтому можно включить ее и ни о чем не беспокоиться. С особо злыми противниками, правда, такой номер не проходит — нужно использовать таланты.

В игре три расы — оборотни (отличные бойцы ближнего боя), пикси (строго говоря, маги) и люди (завидные приспособленцы). На всех — шесть классов (воин, убийца, лучник, маг, священник, заклинатель). У каждого класса свой набор умений из трех веток. Система очень похожа на World of Warcraft: убийца, например, вкладывает очки в ветки «Сражение», «Убийство» и «Выживание», а маг может стать специалистом в ледовых, огненных или молниевых заклинаниях. Но это все присказка, не сказка.

Во время массовых PvP-баталий на экране куча-мала: из-за вспышек заклинаний не видно ни поля боя, ни участников. Но такие замесы — именно то, ради чего стоит играть в 4Story.

Сказка впереди. Три королевства — страна магии Краксион, обитель грубой силы Броа и военное государство Дефугель — сражаются уже столько времени, что и не вспомнить, с чего все началось. «В 4Story вы можете получить уникальный опыт участия в масштабных сражения 1000 против 1000 игроков одновременно», — говорится на официальном сайте. И такая возможность действительно есть. Ежемесячно в игре проводятся PvP-турниры, раз в неделю на серверах идет Священная война, а каждый день в 21:00 по Москве самые сильные игровые кланы вынимают клинки и начинают делить зоны влияния. Клан, которому принадлежат земли, и его NPC-хранители всячески мешают атакующим, но, судя по тому, как часто королевства меняют хозяев, отвоевать себе место под солнцем — задача вполне выполнимая. По итогам ежедневных боев за территорию и отбираются гильдии, которые примут участие в Священной войне. Кстати, после сражений за королевства игроки долго не могут успокоиться и еще несколько часов проводят на PvP-дуэлях.

От других PvP-ориентированных игр 4Story отличает система стратегического командования. Один игрок может контролировать до 48 человек (семь групп по семь игроков каждая): отправлять их в атаку и приказывать отступать, бросать в пекло и спасать из-под огня. Кроме того, лидер рейда может указывать группе цель атаки или место сбора — и у всех на мини-карте они тут же подсветятся синей стрелкой. Таким образом можно быстро вырезать врагов-одиночек и координировать рейд. Рыская по невзрачным начальным локациям, никак не ожидаешь от 4Story такой стратегической глубины.

Приличная экипировка играет в 4Story большую роль. Но те, у кого есть деньги, могут не беспокоиться — игровой магазин сделан в лучших традициях корейских MMORPG. Принцип «деньги равно время» работает на ура — в местном магазине продают за рубли среднего уровня броню и оружие. Сделано это не просто так: в NIKITA Online нам объяснили, что, купив себе неплохую кольчугу или меч, можно быстрее пройти начальные локации, а дальше, став высокоуровневым персонажем, целенаправленно затачивать оружие под себя.

■ ■ ■

4Story — MMORPG для больших поклонников массового PvP. В нее не влюбиться с первого взгляда, и это не та игра, в которую будешь возвращаться из-за интересной прокачки. Дело спасают командная система и ежедневные войны за королевства: без этого 4Story было бы невозможно отличить от серой массы прочих гриндилок, а так — элитная бижутерия на фоне дешевых китайских побрякушек. ■

P.S. Локализованный клиент 4Story лежит на нашем диске.

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
70%

ДОЖДАЛИСЬ?

MMORPG средней руки, выгодно выделяющаяся из общей массы ежедневными PvP-баталиями и оригинальной командной системой.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **2 сентября** по **28 сентября 2010 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Mafia 2	16 %
2	NEW	World of Tanks	13 %
3	▼2	Assassin's Creed 2	7 %
4	▼2	Call of Duty: Modern Warfare 2	6 %
5	NEW	StarCraft 2: Wings of Liberty	5 %
6	▼3	Mass Effect 2	4 %
7	▼3	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	4 %
8	▼3	Battlefield: Bad Company 2	4 %
9	▼3	Метро 2033	3 %
10	▼2	Dragon Age: Origins	2 %
11	▼4	Batman: Arkham Asylum	2 %
12	▼3	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	2 %
13	▼2	Star Wars: The Force Unleashed — Ultimate Sith Edition	2 %
14	▼4	Alan Wake	2 %
15	NEW	Kane & Lynch 2: Dog Days	2 %
16	▼2	BioShock 2	2 %
17	▼5	Heavy Rain	2 %
18	▼3	Left 4 Dead 2	1 %
19	▼3	Pro Evolution Soccer 2010	1 %
20	▼2	Dragon Age: Origins — Awakening	1 %
21	▼4	Split/Second	1 %
22	▼9	Red Dead Redemption	1 %
23	▼4	God of War 3	1 %
24	▼1	FIFA 10	1 %
25	▼5	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	1 %
26	▼2	Borderlands	1 %
27		Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1 %
28	▼7	Singularity	1 %
29	▼4	Just Cause 2	1 %
30	NEW	Aion	1 %

*По состоянию на **30 сентября** в голосовании приняло участие **78 318** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с сентября 2009 г.* по *сентябрь 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Mafia 2 **16%**

StarCraft 2: Wings of Liberty 5%

World of Tanks 13%

Assassin's Creed 2 7%

Call of Duty: Modern Warfare 2 6%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Split/Second

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Лучшая аркадная гонка наших дней, которая местами просто не влезает в рамки гоночного жанра и поэтому рекомендуется всем без разбора.

Гонка * Black Rock Studio * Disney Interactive Studios * Новый диск

Halo: Reach

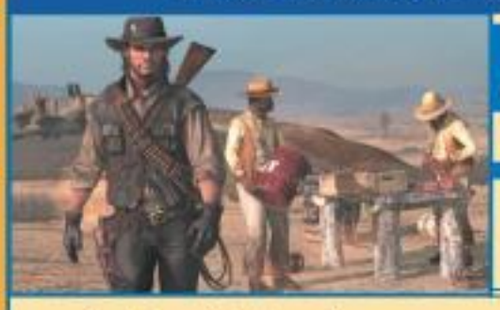
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

Легендарный Halo возвращается, чтобы в последний раз показать всем, каким должен быть настоящий шутер эпического размаха. Поверьте, вы ни в коем случае не хотите пропустить эту игру.

Шутер * Bungie Studios * Microsoft

Red Dead Redemption



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн * Rockstar San Diego * Rockstar Games

StarCraft 2: Wings of Liberty

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

Стратегия * Blizzard Entertainment * Activision Blizzard * 1С-СофтКлаб

Warhammer 40K: Dawn of War 2 — Chaos Rising

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Первое дополнение к Dawn of War 2 привносит в игру первоклассную кампанию, моральные дилеммы и стаи веселых рогатых чертей, повинующихся главному герою. Восхитительно!

Стратегия * Relic Entertainment * THQ * Акелла

Lara Croft and the Guardian of Light

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

В простой изометрической аркаде Лара Крофт чувствует себя так хорошо, словно всю жизнь обитала именно в таких играх.

Экшен * Crystal Dynamics * Square Enix

GTA 4: Episodes from Liberty City

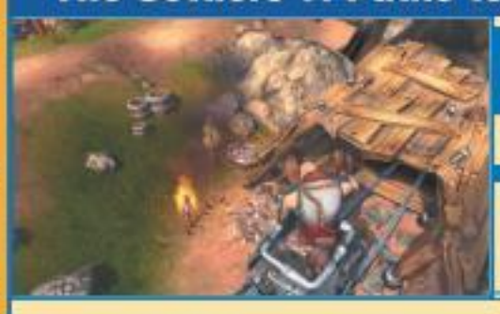
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Два дополнения для GTA 4 (**Lost and Damned** и **The Ballad of Gay Tony**), каждое из которых с легкостью уделывает по интересности и продолжительности многие полноценные игры.

Экшен * Rockstar North * Rockstar North

The Settlers 7: Paths to a Kingdom



Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №5/2010

Paths to a Kingdom объединила глубину второй части The Settlers с доступностью шестой. Новых идей по-прежнему мало, но лучше в рамках заданной механики просто не сделать. Settlers 7 сейчас — самая интересная и продуманная экономико-градостроительная стратегия.

Стратегия * Blue Byte Software * Ubisoft * Новый диск

Super Mario Galaxy 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенней и интересней.

Платформер * Nintendo

Mafia 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Даже восемь лет спустя Mafia по-прежнему может схватить игрока за вихры и затащить в свой маленький, но очень детализированный мир, в котором дорого одетые мужчины пьют виски, возят трупы в багажниках, ходят к проституткам и слушают джаз.

Экшен * 2K Czech * 2K Games * 1С-СофтКлаб

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

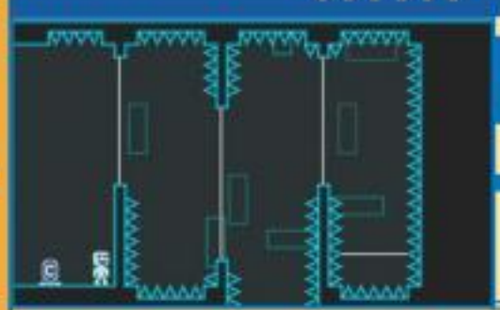
Рейтинг «Мании» 7,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2010

Conviction оказался антиподом всех прошлых серий Splinter Cell — крутым брутальным боевиком с чисто номинальными стелс-элементами. Если такой расклад не вызывает у вас морального протеста, игру можно будет пройти с удовольствием.

Шпионский экшен * Ubisoft * Руссобит-М

VVVVVV



Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №3/2010

Ретроплатформер, который займет вас всего на несколько часов, но даже за это ничтожное время успеет вывернуть вашу душу наизнанку и влюбить в себя до гроба.

Ретроплатформер * distractionware

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Объясните, пожалуйста, как серия Metroid из честного платформера стала трехмерным шутером? В чем секрет ее популярности? И почему она никогда не выходила на PC?

Сверху вниз: Сэмус в восьми битах, в шестнадцати, в режиме от первого лица и снова в роли героини платформера.

Metroid уже успел превратиться из FPS обратно в платформер — в августе на Wii вышла разработанная **Team Ninja** игра **Metroid: Other M**.

Вообще, ни один сериал **Nintendo** не успел сменить стольких разработчиков, сколько Metroid. Создатель серии Йошио Сакамото рассказывает, что с дизайном самого первого **Metroid** (1986) ему помогала японская компания **Intelligent Systems**, они же делали **Super Metroid** (1994), но не участвовали в разработке **Metroid 2: The Return of Samus** (1991). «Впрочем, над Super Metroid Intelligent Systems работала уже совсем в другом составе...»

Потом Сакамото лично делал **Metroid Fusion** (2002) и **Metroid: Zero Mission** (2004) для Game Boy Advance, а в 2002-м на GameCube началась серия **Metroid Prime**, которую разрабатывала АМЕРИКАНСКАЯ компания **Retro Studios** (целиком выкупленная Nintendo). Вот тогда-то серия и превратилась в шутер от первого лица...

«Можно сказать, что это не Metroid, а совершенно новая, оригинальная концепция. Лично я не усматриваю прямой связи между Metroid и Metroid Prime», — говорит Сакамото. Все три части Prime создавались без участия создателя серии.

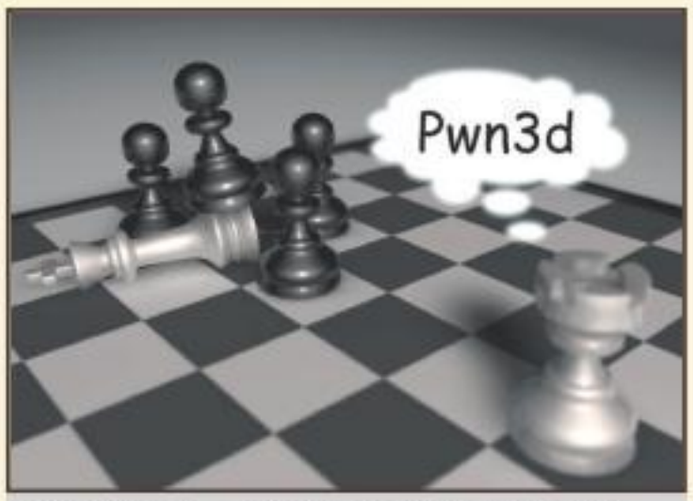
Super Metroid игровая индустрия обязана многим — без этой игры мы не увидели бы ни C**astlevania: Symphony of the Night**, ни **Batman: Arkham Asylum**. Но людей там привлекает не столько механика, сколько сюжетная драма. Маленького метроида (недобитого в Metroid 2) похищают, Сэмус Аран отправляется его спасать, метроид вырастает в большого и нападает на Сэмус...

Когда метроид вспоминает Сэмус и отказывается продолжать с ней бой, это один из самых трогательных моментов в видеоиграх вообще. Причем история в игре рассказывается без диалогов и почти без текста — в этом плане с Super Metroid может поспорить только **Another World** Эрика Чахи.

Сравните этот подход с Other M, первая треть которого посвящена болтовне с напарниками. Даром что игра создавалась при некотором участии Сакамото и претендует на звание непосредственного сиквела Super Metroid.

Ну а насчет PC... Metroid — третий по величине франчайз Nintendo (после сериалов **Super Mario** и **The Legend of Zelda**). Обе действующих консоли этой компании (Wii и DS) — самые продаваемые в мире. Зачем им чужие платформы?

Откуда появилось английское выражение to pwn? — *Антон Бобр*



Все-таки pwn — скорее каламбур, нежели старинный шахматный термин!

Но есть и более экзотические теории: что слово произошло от команды /owned (набранные мелким шрифтом «/» и «o» образуют «p»); что это сокращение от выражения Player Owned в ранних MMORPG; что родоначальником темы является клан /PW/, игравший в **Unreal Tournament** в 2000 году; что в старых системах Unix использовалось сокращение pwd от слова «password», а буква «o» означала триумфальное овладевание этим паролем; наконец, что слово имеет прямое отношение к английскому «пешка» (pawn) и пришло в компьютерный мир из шахмат...

С произношением там тоже все непросто. Одна школа настаивает, что букву «p» в pwn надо произносить (что англоязычный человек может сделать, только присоединив к ней звук «и», «у», «э», «а» или «о» — «пиун», «пуин», «пэун», «пауин» или «поун»). Другая — что «p» не произносится и слово по-прежнему читается как own.

Вариантов происхождения много. Самый простой: это опечатка при скоростном набирании слова «own» (буква «p» рядом в стандартной английской раскладке). В вопросах этимологии самое простое объяснение, как правило, и самое верное.

Бывают ли еще какие-то ролевые жанры между RPG и MMORPG?

Star Trek Online: слишком много игроков. City of Heroes: слишком много. Neverwinter Nights: слишком мало. Neverwinter: в самый раз?

Новый проект калифорнийской **Cryptic Studios Neverwinter** (слухи о его разработ-

ке ходили с прошлого года, официально подтвержден в конце августа) как раз будет «кооперативной RPG» — именно на такой жанровой формулировке настаивает директор компании Джек Эммерт.

Cryptic — создатели **City of Heroes**, **City of Villains**, **Star Trek Online** и **Champions Online** (последние две MMORPG, разработанные без поддержки корейской **NCsoft**, были практически убиты и критиками, и игроками).

Разработчики говорят, что сейчас их больше всего интересует кооператив («посмотрите, как это здорово реализовано в **Borderlands**!») и сюжетная игровая составляющая. Всячески упирают на связь с новой трилогией Роберта Сальваторе про город Невервинтер, сотрудничают с Wizards of the Coast, издателем настольных ролевых Dungeons & Dragons.

В принципе, прежние игры серии (**Neverwinter Nights** компании **BioWare** и **Neverwinter Nights 2 Obsidian Entertainment**) тоже трудно назвать однопользовательскими — один из игроков мог взять на себя роль гейммастера и строить в редакторе новые модули, которые другие игроки проходили бы в онлайне тесной группой.

Пока неясно, что именно будет представлять собой геймплей новой Neverwinter. Известно, что игра задумывалась как классическая MMORPG — действие происходило бы через 100 лет после событий NW2 в различных участках Невервинтера, со всеми положенными монстрами, инстами и сайдквестами.

Но в прошлом году разработчик **Turbine** подал в суд на **Atari** за то, что издатель оттянул всю рекламную и финансовую поддержку с **Dungeons & Dragons Online: Stormreach** на другую MMORPG по этой же лицензии. По слухам, это была именно Neverwinter... После этого приставка ММО таинственным образом отпала.

В Cryptic сейчас работает порядка 200 человек, и производить по качественной MMORPG раз в два года компания не может физически (чему тот же Star Trek Online — лишнее доказательство). Но может быть, получится сделать что-то качественное в меньшем масштабе?

Бизнес-модель кооперативной RPG пока не разглашается — разработчики и сами не знают, будет ли это ежемесячная подписка, микротранзакции или бесплатная онлайновая игра по цене коробки... Также жанр малой MMORPG легко представить себе на консолях — в Xbox Live или PlayStation Network.

Скажите, пожалуйста, чем занимается Американ Макги после American McGee's Grimm? Что слышно о проекте American McGee's Oz?

Известно чем — сиквелом **American McGee's Alice** (см. превью на **Alice: Madness Returns** в прошлом номере «Игромании»)! Льюис Кэрролл дико популярен после успеха фильма Тима Бертона («Алиса в Стране чудес» собрала больше миллиарда долларов), так что Макги с другом и продюсером Р. Дж. Бергом боятся упустить момент.

В настоящее время **American McGee's Oz** не подает признаков жизни — эту игру Макги делал еще для Atari в 2006-м. С тех пор разработчик успел перебраться в Шанхай, основал там компанию **Spicy Horse Games** из китайских девелоперов-аутсорсеров, сделал с ними 23 серии **American McGee's Grimm** и поэкспериментировал с играми для Kinect на Xbox 360, iPad и iPhone (Макги явно интересуют новые формы управления).

Но нужно дождаться 2013 года, когда на экраны выйдет фильм «Оз, великий и ужасный» — его разработкой занимается Сэм Рэйми, кино будет в стерео, Оза играет Роберт Дауни-младший. Творчество Фрэнка Баума станет популярно не меньше творчества Кэрролла, и Макги с продюсером обязательно отряхнут пыль с позабытого проекта!

Макги спешит украсть у Бертона все то, что Бертон не успел позаимствовать из American McGee's Alice.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Михаил Лисецкий

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

Однажды в компьютере

- **Жанр:** крестный отец
- **Издатель:** Gathering of Developers
- **Разработчик:** Illusion Softworks
- **Дата выхода:** 28 августа 2002 года

Заезженное слово «Мафия» на диске обещало знакомство с чем-то вторичным, если не сказать пародийным. Букет ожиданий сформировался еще до выхода из магазина: «Значит так: хмурые мужики в строгих костюмах, перестрелки в итальянских кварталах, погони и пытки — и все это под толстым слоем избитых киноцитат. Поиграю пару часов — да заброшу».

Не тут-то было. Восемь лет назад **Mafia: The City of Lost Heaven** разом лишила автора этого текста сна, аппетита и академической успеваемости. На целую неделю. Взамен одарила пониманием: грубым языком шутера можно, оказывается, рассказать историю, достойную пера Марио Пьюзо. Благодаря чехам из **Illusion Softworks** в индустрию имени Лары Крофт пришли взрослые чувства. Мы научились любить, дружить, предавать, испытывать натуральные угрызения совести, сидя за монитором. Спасибо Томасу Анджело, чьи изломанные резкими поворотами виртуальные годы стоили того, чтобы прожить их за него и вместе с ним.

Гром в раю

Игра стартует с места в карьеру. Еще минуту назад вы — погрязший в рутине таксист из Потерянного рая (вымышленный город, объединивший представления разработчиков о Нью-Йорке, Чикаго и Сан-Франциско тридцатых годов). И вот вы уже демонстрируете навыки начинающего Шумахера: на сумасшедшей скорости уходите от хвоста; стирая покрышки, срезаете на перекрестках. Преследователи ведут огонь из револьверов — ночные пассажиры отстреливаются. Кстати, очень приятно: Поли и Сэм — ваши будущие напарники. А их хозяин, владелец бара дон Сальери, — ваш будущий работодатель.

В момент выхода игру часто называли ответом **GTA 3**. Проще говоря, дорогим, но клоном. Годы расставили все по своим местам. «Мафия» — уникальна, ее не припишешь к какому-либо игровому бренду, у нее нет встроенной аудитории из любителей помахать пушкой. В отличие от GTA, насилие в «Мафии» не выступает сюжетной грамматикой — герои жмут на курок лишь тогда, когда все другие способы ведения переговоров исчерпаны. Игра вообще не поощряет каких-либо противоправных действий за скобками сюжетных злодеяний: полицейские в городе честно выполняют свои обязанности, от копов сложно сбежать, их не разжалобить взяткой.

В Потерянном раю вам не захочется даже проезжать на красный — не то что давить пешеходов. И подобное поведение абсолютно в русле геймплея. Двигаться в общем потоке, не выделяться — успех каждого мафиозного предприятия основан на гангстерской интерпретации бритвы Оккама: не умножай понтов сверх необходимого. Будь то стандартный сбор «налогов» с контролируемых предприятий или вооруженный рейд в китайский квартал — операции надлежит выполнять без лишнего шума и пыли.

Итого: пуританский, совершенно рельсовый экшен с дозированными вкраплениями автосима. В чем же причина успеха? Она за окнами автомобиля. Чувственно поигрывая приметами американских тридцатых, **Illusion** мгновенно влюбляет игрока в свой бесшовно загружаемый мегаполис (неслучайно он вынесен в название). Всюду винтажная кирпичная архитектура, ламповые вывески, прохожие в шляпах. Радио в салоне шуршит ленивым джазом... Легко заслушаться и пропустить очередной поворот. А ведь в штаб Сальери надо успеть до того, как разведут Западный мост.

С лицензией на шоферство

Разработчики вполне могли пойти по легкому пути, превратив «Мафию» в интерактивное кино. Но этого, к счастью, не произошло. В «Мафию» необходимо именно играть, причем меняя стили поведения. Так, когда нужно спалить автопарк конкурирующего дона Морелло, осторожно вырубаем часового, кидаем зажигательную смесь под колеса и тотчас ретируемся. Из заварушки в амбаре во второй половине игры выбираемся уже совсем по-другому — от укрытия к укрытию, почти без патронов. То же и за баранкой. Работая таксистом днем, не едем быстрее сорока миль в час (штрафуют, да и пассажиры начинают верещать, если давить под полтинник). Перегоняя же важную тачку из гаража в мастерскую под покровом ночи, напротив, газуем до пола — ведь эта миссия на время.

Задания в разных частях Потерянного рая, от разных заказчиков с различными представлениями о деловых отношениях — все это вскоре позволяет посмотреть на «Мафию» взглядом социолога. Вот идет прилично одетый гражданин — похоже, житель New Ark. А у этого засаленная рубаха — значит, из рабочего квартала Hoboken. Приготовьтесь, челночить по городу придется много. А однажды Томми заставят принять участие в настоящих гонках, и без проклятий пройти миссию на автодроме позволит только контроллер-руль — пилотировать довоенный болид с клавиатуры окажется почти так же сложно, как и в реальной жизни.

Проклятый путь

Совершенно очевидно, что «Мафия» не появилась бы на свет без трилогии Копполы, без первых сезонов «Клана Сопрано» и без других фильмов. Однако в игре нет ни маньеризма «Крестного отца», ни циничных нот «Славных парней». Illusion Softworks просто переизобрела итало-криминальный жанр для нашей индустрии, конечно, осознавая, на какие грабли наступает. Чехи расписывали канон, и долгие часы геймплея игрок проводил в компании архетипов — обманчиво добродушного дона Сальери, его правой руки Фрэнка Колетти («крысой» от которого пахло за версту), импульсивного Поли и доверчивого Сэма. А правильная девушка Сара (дочь бармена) правильно благодарила героя за защиту от быкующего хулиганья. То есть выходила за него замуж.

Друзей надежней этой троицы в игре не найти. Знакомьтесь: оружейник Винченцо, бейсбольная бита и Colt M1911.

Превысил скорость — плати штраф. «Мафия» чтит законы в мелочах и предлагает если уж нарушать, то по-крупному.

Педанты возносят игру за диалоги, роскошный автопарк и правдивую атмосферу 30-х. Мы же аплодируем «Мафии» и за такие, хм... мизансцены.

ПОД КРЫШЕЙ ДОНА ТВОЕГО

Томми и Ко выезжают на дело

1 Bolt Model B — автомобиль, за баранкой которого Анджело начинает свою мафиозную карьеру. С продвижением по службе дадут порулить и чем-то более реальным.

2 Поли уже собрал «дань» с заведения и готов отправиться к следующему пункту рэкет-маршрута. Миссии в «Мафии» линейны, равно как и сюжет. Всем недовольным мистер Сальери передает свой поклон.

3 Полиция в городе прикормлена хорошо и не мешает вести бизнес двум главным преступным семьям. Единственное, что вызывает гнев стражей порядка, — нарушение ПДД и угон транспорта.

4 Крупный магазин в даунтауне. Текстуры — не самая сильная сторона Illusion Softworks: детализации не хватает; кроме того, в некоторых местах можно пройти сквозь стену или провалиться.

5 На улицах Потерянного рая кипит жизнь, в которую при желании можно внести немного «Кармагеддона» — посбивать прохожих. Но вот парадокс: законы в «Мафии» выгоднее соблюдать, чем нарушать.

6 Оперативный «радар». В сочетании с картой города дает полную картину происходящего. Ликвидируем красные точки (враги), держимся на удалении от синих (полиция) — и дело в шляпе.

7 Индикаторы здоровья рапортуют об отсутствии проблем. Однако вскоре, на задании у загородного мотеля, Поли подстрелят в живот, а Сэму начистят морду. Что станет с Томми — будет зависеть от игрока.

8 Из множества циферблатов полезную информацию поставляет только спидометр. Значение в 140 миль в час не случайно отмечено риской — такова максимальная скорость самого быстрого автомобиля в игре.

9 Ограничитель скорости. Полезная кнопка F5 делает езду по городу чуть менее гангстерской, зато на порядок более безопасной. Не забывайте отключать, устремляясь в погоню за врагами клана Сальери.

Впрочем, совсем без отсылок в день сегодняшний «Мафия» все же не обошлась. Чего стоили хотя бы имена соперников в гоночной миссии — все это были солисты известных хеви-метал-групп. Или совсем уж в лоб: одного второстепенного персонажа — доходягу и воришку — звали Билл Гейтс.

Единственный тяжелый камень в огород разработчиков — графическое исполнение. В год выхода **Tom Clancy's Splinter Cell** игра, вдохновленная лентами большого экрана, могла бы выглядеть еще кинематографичнее (и **Mafia 2** доказала, что **2K Czech** — так именует себя Illusion Softworks с 2007 года — покорить визуальный Эверест по силам).

Музыкальное же сопровождение, напротив, заслуживало самых изящных комплиментов. В 2003 году главная тема Владимира Симунека, написанная специально для «Мафии», получила первый приз в номинации «Лучшая инструментальная композиция» на престижной церемонии G.A.N.G. Awards. Выше всех похвал были и заимствованные мелодии. Мы понимали это, когда под виртуозный аккордеон из композиции La Verdine сверкали пятками в миссии «Бегущий человек». Или когда начинали приплясывать на стуле в такт сумасшедшему речитативу братьев Миллс на задании «Молотов пати».

И тем не менее: живой город, контекстная музыка, лихие покатушки на ретроавтомобилях — все это лишь стены, поддерживавшие дом грандиозного сюжета игры. Сюжета, в котором вам приходилось этически несладко. Ограбить банк, уложив десяток невинных охранников? К этому мы давно привыкли. А вот как разрядить пистолет в лучшего друга (хоть и предателя)? Тут у многих задрожит рука.

+ + +

Поставьте себя на место Томми и задайтесь вопросом: а как лично вы поступили бы в узловых точках сценария «Мафии»? Искренний ответ — точно так же. Тем страшнее наблюдать, как по всем законам коза ностры со сцены в гроб сходят: вначале Поли, далее Сэм и Фрэнк, а в итоге и сам альтер эго. Омерта дона Сальери вершится спустя десятилетия — в эпилоге интерактивной драмы. Пронзенный свинцом, состарившийся Томас Анджело перестает быть героем игры и становится чистым закадровым комментарием: «Знаете, я думаю, что во всем надо знать меру. Да, меру, вот хорошее слово. Тот, кто хочет слишком много, рискует потерять абсолютно все. Правда, тот, кто слишком мало хочет от жизни, может вообще ничего не получить...» Затемнение. Титры.

Ничего личного — просто игра. +

Дон Сальери проводит регулярную кабинетную «летучку» с участием Тони, Сэма, Поли и консильери Фрэнка Колетти.

А в это время дон Морелло устраивает показательный мордобой на городском перекрестке. Карманная полиция делает вид, что все в порядке.

ЧТО ЭТО БЫЛО?

Наш виртуальный крестный отец, убийца осенних вечеров 2002-го и ключевой свидетель по делу «Игры vs искусство».

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее, что мы нашли в интернете за последний месяц

Творчество

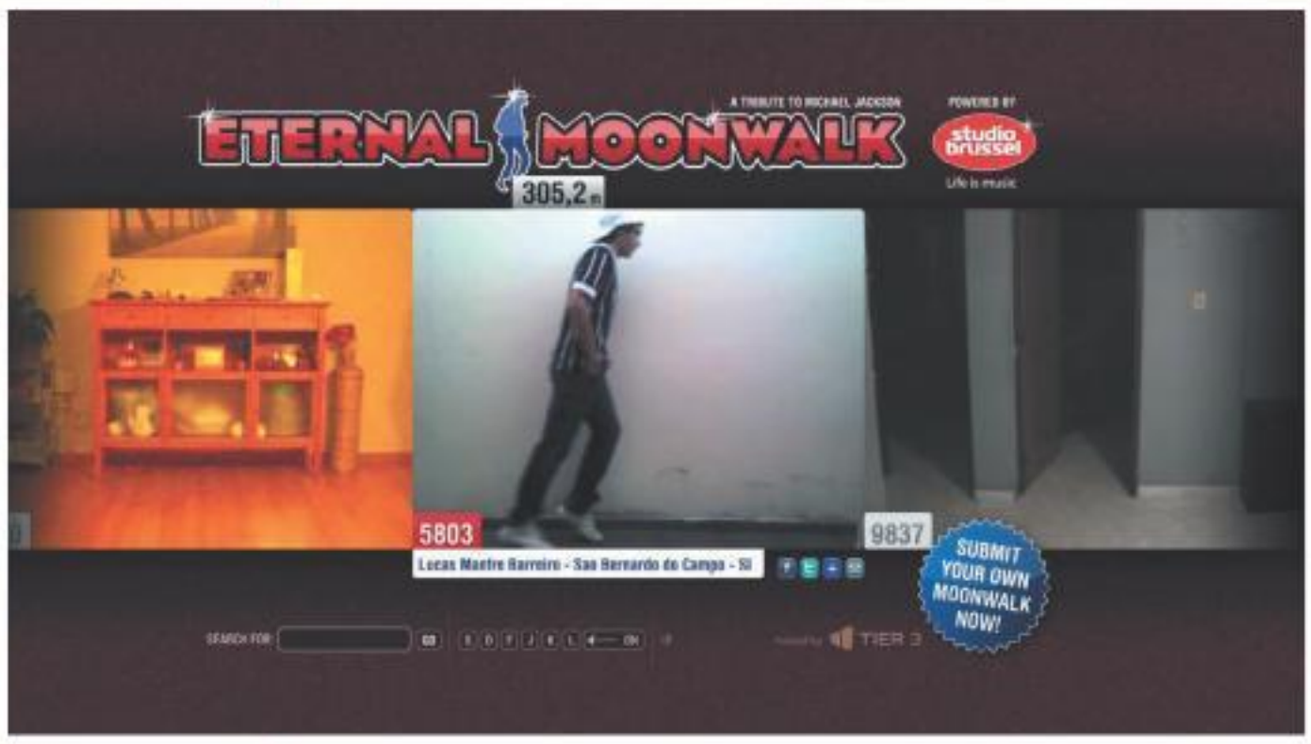
БЕСКОНЕЧНАЯ ПОХОДКА

Дань легендарному танцу Майкла Джексона (EternalMoonWalk.com)

Бельгийская радиостанция Studio Brussel почтила память короля поп-музыки при помощи необычного проекта: сайт **Eternal Moonwalk** предлагает поучаствовать в создании бесконечной лунной походки, того самого притягивающего взгляд скользящего танца. Принять участие может каждый. Все, что нужно, — это записать вашу собственную версию походки и загрузить ролик на сайт: видео появится в общей многометровой линейке с отсчетом пройденных метров!

Действие Eternal Moonwalk происходит под отрезок из легендарной песни Billie Jean, только без вокала, чтобы звукозаписывающие компании не обиделись. Для поддержания атмосферы на сайте предусмотрены фирменные выкрики Майкла («У-уу!», «Чи-ка-моу-а!», «Кхи-хи!»).

Присланные видеоролики, увы, вряд ли порадуют искушенных танцоров — большинство просто кривляется на камеру. Вот кто-то сделал походку пальцами руки, вот четыре парня с пивом медленно перешагивают справа налево, а вот футболист делает лунную дорожку с мячом прямо на стадионе.



События

ИНТЕРНЕТ В СОВЕТСКОЙ РОССИИ

Президент отказался от регулирования интернета

Президент России Дмитрий Медведев открыто признал, что в России не существует государственного регулирования интернета — Сеть живет по своим правилам и законам. Столь громкое заявление было сделано на Мировом политическом форуме «Современное государство: стандарты демократии и критерии эффективности», который прошел в начале сентября в Ярославле.

Тем временем новостные ленты сайтов просто-таки кишат заметками о том, что за коротенькую запись в своем собственном дневнике попал в опалу очередной неблагоразумный блогер. Возможно, все это не подходит под определение «государственного регулирования интернета»? Или, быть может, глава России имел в виду тотальный контроль происходящего?

Кроме того, Медведев сообщил, что на официальном сайте Президента России, **Kremlin.ru**, можно обратиться напрямую к властям: все отзывы и советы, оставляемые посетителями на сайте, передаются в профильные ведомства для рассмотрения.

События

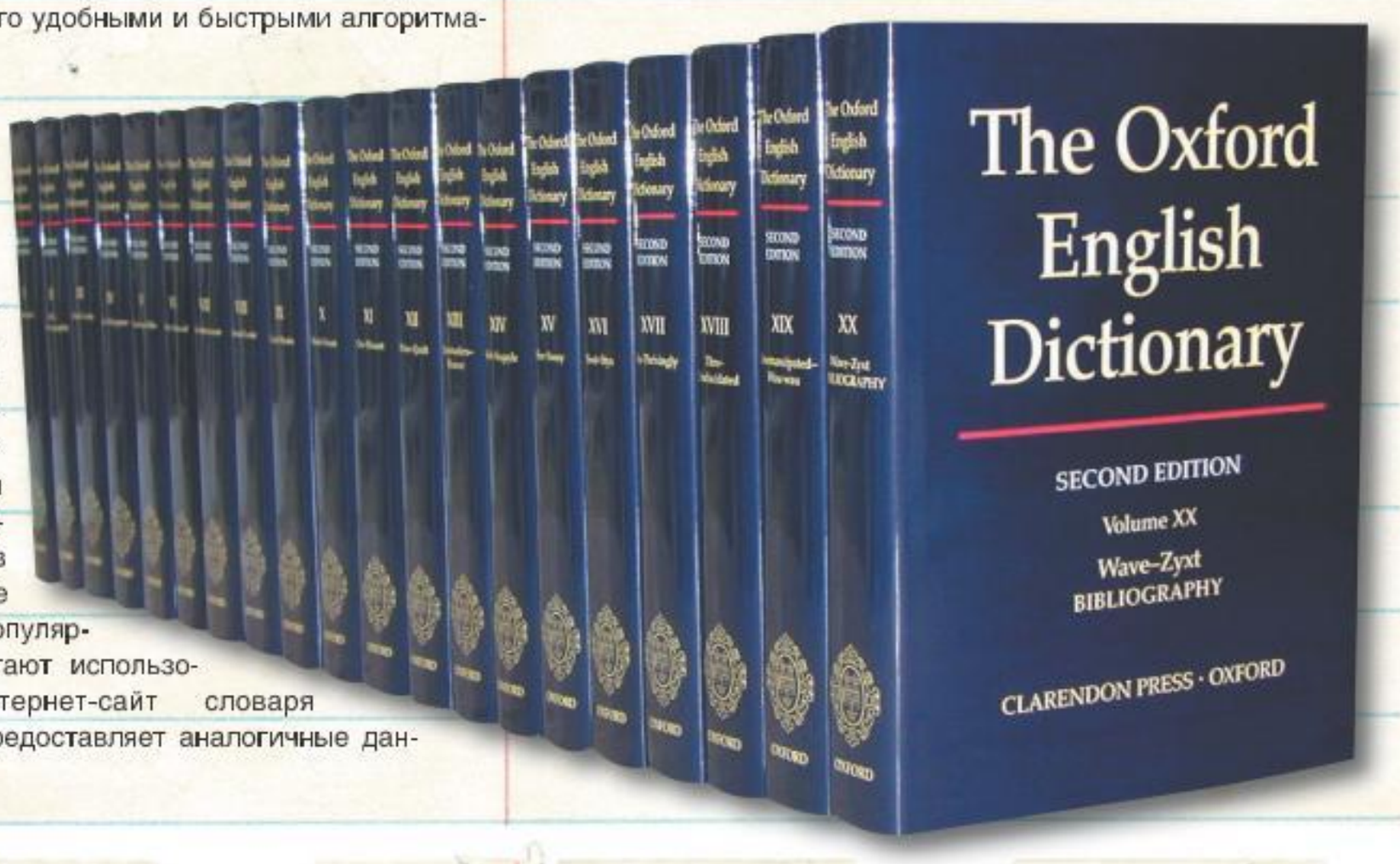
ПРОЩАЛЬНАЯ ПЕСНЯ

Большой Оксфордский словарь не будут печатать на бумаге

Скажите честно, вы давно открывали какой-нибудь большой и пыльный бумажный словарь, чтобы найти определение или перевод нужного слова? Уже и не помните? Немудрено! Зачем тащить с полки тяжелую книгу и долго переворачивать страницы, если под рукой есть интернет с его удобными и быстрыми алгоритмами поиска?

Повальная интернетизация ставит печатные словари в неловкое положение: многотомные издания стремительно выходят из моды и перемещаются на страницы одноименных веб-сайтов. Вот и святая святых, Большой Оксфордский словарь, больше не будет существовать в бумажном виде. По данным газеты The Daily Telegraph, многотомный сборник знаний в своем классическом виде уже давно не пользуется популярностью — люди предпочитают использовать официальный интернет-сайт словаря (***www.oed.com***), который предоставляет аналогичные данные за £240 в год.

Оксфордский словарь английского языка в двадцати томах выходит с 1928 года. За это время авторы успели выпустить только два издания, сейчас ведется активная работа над третьим. Филологи и лингвисты уже дошли до буквы «R», однако третье издание словаря появится не раньше чем через десять лет. Вот оно-то и будет представлено только на интернет-сайте. Как нетрудно догадаться, изменения связаны в первую очередь с активным развитием интернета и появлением специализированных устройств для чтения книг.



Творчество

ВИРТУАЛЬНЫЙ ФОТОГРАФ

Jag Jeans предлагает поучаствовать в фотосессии (Jag-Jeans.com)

Не слишком известная в наших краях фирма **Jag Jeans** придумала, как красиво прорекламировать свою новую коллекцию одежды. Для продвижения бренда и «луков» был разработан динамический интернет-сайт, где посетителям предлагают попробовать силы в качестве модного фотографа.

На выбор есть две модели — парень и девушка. Модели перемещаются по индустриальной фотостудии, прячутся за трубами, расстегивают куртки и строят глазки на камеру. Оба обучены нужным движениям и позам, вам остается только вовремя нажимать кнопку спуска да масштабировать кадр. Виртуальной пленки хватает на 70 снимков, однако и этого достаточно сполна. После окончания сессии сайт предлагает поместить ваши фотографии в стильный журнал Black Book — на манер тех, что лежат в магазинах одежды. Все, что вам следует сделать, — это расставить снимки в нужной последовательности. Получившийся альбом можно пролистать прямо на сайте или отправить друзьям, чтобы они прониклись проделанной работой и, может, даже купили что-нибудь из одежды.

Евгений Колпаков

ИГРОК ИГРОКА УЗНАЕТ ИЗДАЛЕКА

Где купить игровые сувениры

Клеите вместо обоев плакаты из «Игромании», книжный шкаф у вас пухнет от подарочных игровых изданий, а в гардеробе висит самодельный нанокостюм? Отлично! В августовском номере мы учились правильно покупать товары в Сети, а теперь самое время исследовать ассортимент заморских игровых магазинов — ведь в Россию так редко завозят сувенирные реплики, выпущенные ограниченным тиражом пластинки или, например, фирменные дорожные знаки из Postal.

Хедкрабы тут

Store.ValveSoftware.com

В центре внимания — известные игровые серии **Valve**: **Half-Life**, **Portal**, **Left 4 Dead**, **Counter-Strike**. Количество сувениров поражает воображение: фирменные чашки, коврики для мышки, постеры, открытки, плюшевые игрушки, наклейки для iPhone, DVD, полезные разработчикам модификаций на основе движка Source, — в общем, больше сотни наименований! Единственное, что расстраивает, — знаменитая шапка в виде хедкраба давно распродана, а новые экземпляры никак не изготовят. Нехорошо, ведь спрос на нее до сих пор потрясающий, а наша редакционная уже давно видала виды.

Покажи свою темную сторону

Shop.Capcom.com

Фирменный магазин **Capcom** помимо игр для всех действующих платформ предлагает покупателям обширный выбор нетривиального мерчендайза. К примеру, тут можно купить зонтик печально известной компании Umbrella из **Resident Evil**, мотокуртку из **Dead Rising 2** или майку «Покажи свою темную сторону» — на вид вполне обычную, но если натянете ее на голову, то превратитесь в настоящего зомби! Неподготовленному зрителю шок обеспечен, особенно если натренироваться исполнять этот фокус молниеносно. Также в наличии фигурки игровых персонажей, эксклюзивные контроллеры, заточенные под определенные игры, книжки и диски с саундтреками. Хит сезона — компакт с музыкой из **Mega Man 9**. Девятьсот рублей — и 35 восьмибитных песен ваши!

Сами-знаете-кто

Eu.Blizzard.com/store

По сравнению с другими магазинами лавочка **Blizzard** очень консервативна: всего-то три серии игр, но сколько сувениров! Интересно, приходило ли кому-нибудь в голову посчитать, на чем Blizzard зарабатывает больше — на продаже коробочных версий долгожданной **StarCraft 2** или на продаже всех этих книжек, календарей, плакатов, коллекционных фигурок да плюшевых игрушек?

Поклонникам **World of Warcraft**, помимо обычной сувенирки, предлагают мышки, клавиатуры и даже стереогарнитуру с гербами Альянса и Орды. Кроме того, тут можно найти брелок Battle.net Authenticator, который позволяет максимально защитить игровой аккаунт (правда, учитывая существование дешевых программных аналогов для iPhone и Android, смысла заказывать гаджет сегодня практически нет).

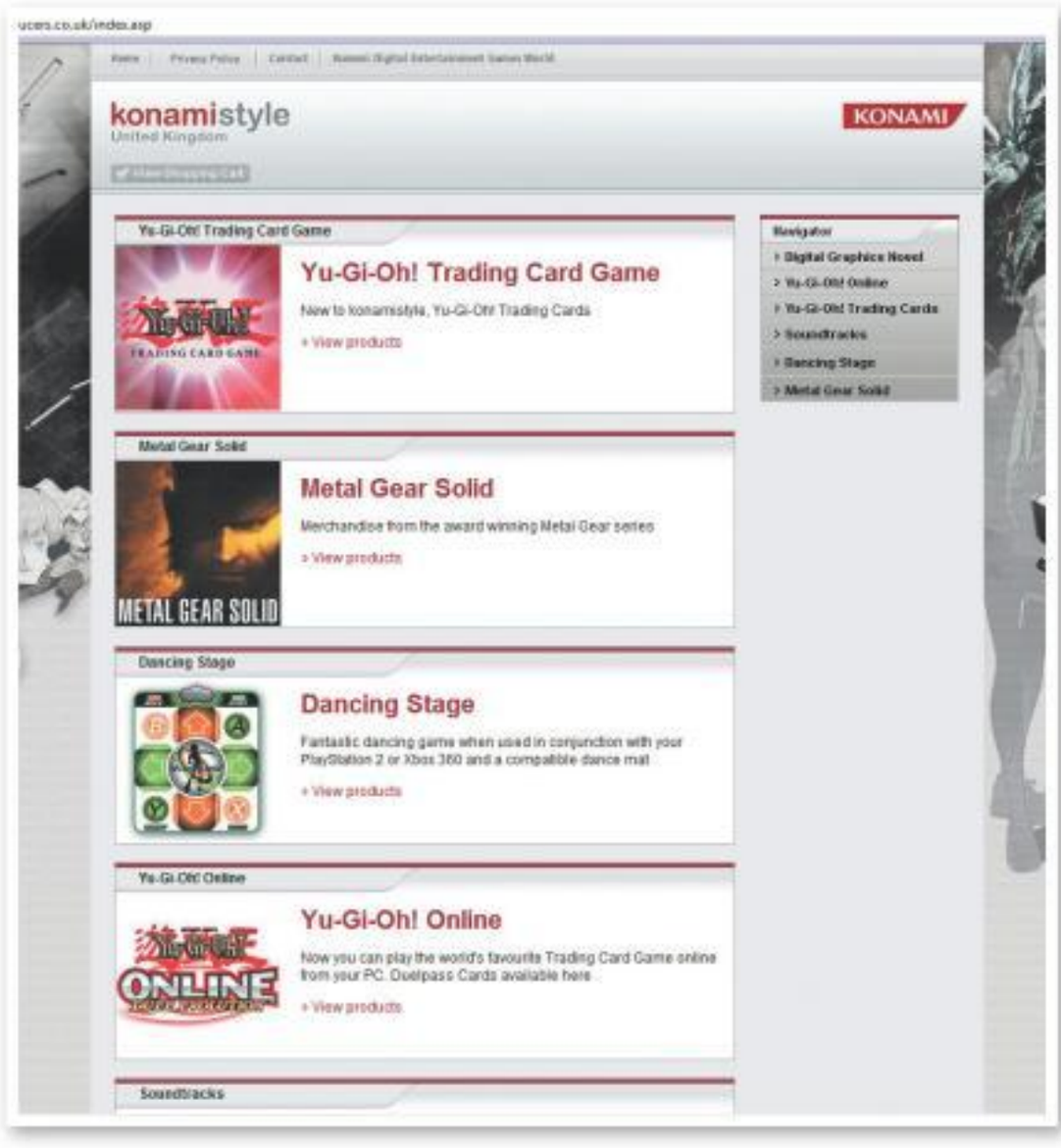
18+ — это закон

CafePress.com/PostalStore
Store03.ProStores.com/servlet/RunningWithScissors/StoreFront

У разработчиков скандальной серии **Postal** есть сразу несколько интернет-магазинов. Товары в них разные. Помимо традиционных значков, блокнотов, ковриков для мышки и маек, здесь можно купить фирменный дорожный знак с логотипом RWS, альтернативную его версию с дырками от выстрелов (как их сделали — несложно догадаться) и даже небольшую куклу Кротчи. Поклонницы серии просто обязаны заказать себе фирменное белье с логотипом Postal, которое мгновенно превратит их в Postal Babe.

MGS-стайл

KonamiStyle.TheProducers.co.uk/index.asp



На удивление небольшой магазин, в котором большинство товаров посвящено **Metal Gear Solid**. Всего несколько маек, «змеиный» чехол для PSP, саундтреки к **MGS 3: Snake Eater**, **MGS 4** и **MGS Peace Walker**. Также здесь можно приобрести карточную игру Yu-Gi-Oh! и несколько дисков с графическими новеллами для PSP.

Еще одна история Гайбраша

TelltaleGames.com/Store

В этом магазине, помимо цифровых копий игр, продается несколько книг и комиксов за авторством разработчиков из **Telltale Games**. Разумеется, вы найдете тут и майки с изображением игровых персонажей, и саундтреки, и подписанные плакаты. Для любителей пива есть огромная кружка с логотипом **Monkey Island**, достойная настоящего пирата, и стаканчик поменьше с изображением Макса — для всех остальных.

МАГАЗИНЫ ОДНОЙ СТРОКОЙ

Play-asia.com

В разделе «Toys» можно обнаружить фигурки персонажей из MGS и Halo.

MugenToys.stores.yahoo.net/video-game-merchandise.html

Плюшевые игрушки, фигурки и ручки с известными консольными героями.

Game.co.uk

В разделе «Toys and Gadgets» множество фигурок и плюшевых игрушек, есть даже Сакбой из **LittleBigPlanet**.

YouBuyNow.com/genre/Video_Games

Фигурки, майки, брелки по мотивам видеоигр.

Веселая компания

Jinx.com

J!NX — потрясающая находка для тех, кто ищет себе необычную майку. Здесь можно найти множество действительно красивых и оригинальных рисунков, недаром художникам J!NX заказывали эксклюзивные коллекции по таким играм, как **StarCraft**, **Diablo**, **Aion**, **EVE Online** и **Dungeons & Dragons**. Поклонники этих серий, без сомнения, отыщут здесь много интересного, а уж на улице фанатов **World of Warcraft** будет настоящий праздник: маек с видами и героями Азерота тут около трехсот!

Duff — пожалуй, лучшее пиво в мире

SuperHeroStuff.com

Основной ассортимент этого магазина составляют кружки, кепки и футболки с изображениями известных супергероев и персонажей из фильмов. Но есть и необычные штучки: пряжка для ремня в виде крышки от пива Duff из «Симпсонов» здесь соседствует с бэтменовским брелком для ключей, кожаная куртка Росомахи — с щитом Капитана Америка. А если заглянуть в раздел «Футболки по мотивам видеоигр», то можно обнаружить неплохую подборку маек на игровую тематику — помимо привычных всем набивок из **World of Warcraft** и **Pac-Man**, здесь есть иллюстрации из **Dante's Inferno**, **Assassin's Creed**, **God of War**, **Gears of War**.

Склады миллиардера

Shop.EcompanyStore.com/msCompanyStore/shop.aspx

Магазин **Microsoft** имеет, пожалуй, самый широкий спектр игровых товаров — начиная от брелков и ручек и заканчивая сумками и одеждой. Для настоящих поклонников всего компьютерного создана специальная серия Geek, в которую входят футуристические ручки, одноразовые бумажные стаканчики, бутылки, термосы, металлическое йо-йо, фирменный гик-калькулятор и даже футбольный мяч — все с небезызвестным нам логотипом.

Для игроков компания приготовила кучу маек и кепок с эмблемой Xbox 360 и несколько радиоуправляемых моделей из **Halo**. Давно мечтали о небольшом Warthog или Mongoose? За 750 рублей они готовы устроить заезд по полу вашей квартиры.

Лавка гения

Etsy.com/shop/EdmundM

Эдмунд Макмиллан — автор нескольких игровых проектов, среди которых обладатель Гран-при **Independent Games Festival** 2005 года **Gish** и небезызвестный **Super Meat Boy**.

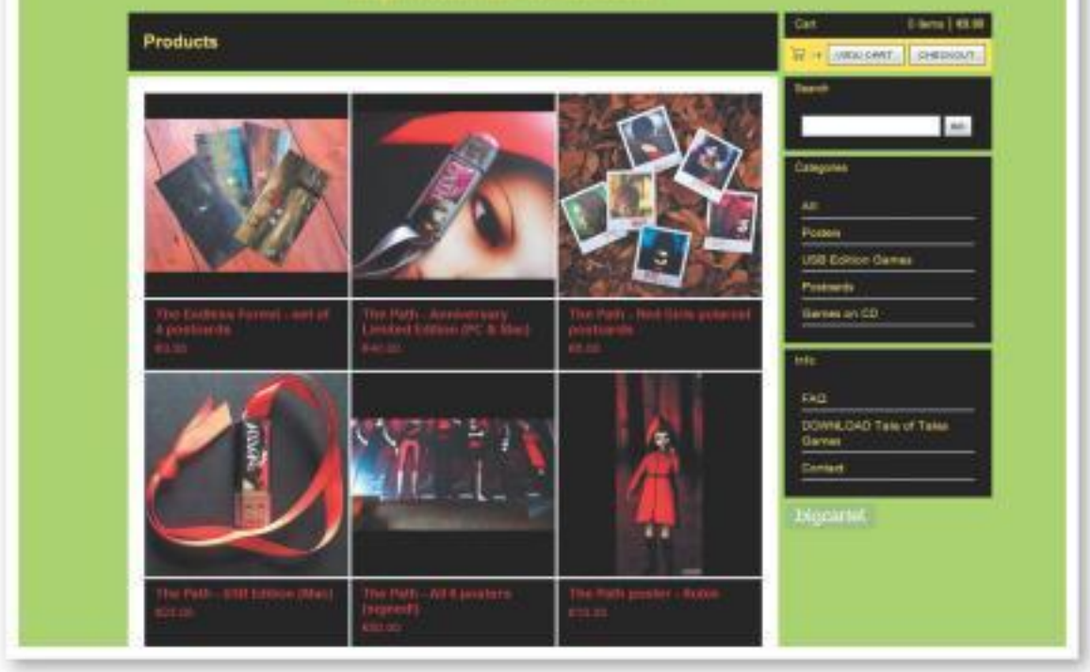
Главный герой Gish, строго говоря, это шар из смолы с глазами и ртом. Но Эдмунд решил, что игрокам больше придется по душе плюшевый вариант Гиша — именно такой и продается на сайте. За 750 рублей вы получите плюшевого соседа, которого сам бог велел использовать в качестве подушки, автограф автора и оригинальное послание. Если же автограф вам не нужен, то на сайте **BigShot ToyStore.com** можно купить такого же Гиша на 300 рублей дешевле.

Ну а поклонники Super Meat Boy уже сейчас могут приобрести тематические майки и комиксы.

Тропинка в никуда

Store.Tale-of-tales.com

Авторы **The Path** предлагают ограниченное издание игры, выпущенное на флэшках объемом 1 Гб. Такой вариант смотрится гораздо интереснее диска, да и дистрибутив, если надоест, можно попросту удалить. Еще здесь есть диск с саундтреком, открытки, стилизованные под фотографии «Поляроида», и плакаты с героинями The Path, в том числе подписанные. По другим проектам Tale of Tales почему-то ничего нет — мы нашли только открытки, посвященные **The Endless Forest**.



Инди здесь и инди тут

Store.Introversion.co.uk

Известные инди-разработчики, авторы **Uplink**, **Defcon**, **Darwinia** и **Multiwinia**, предлагают игрокам коллекционное издание с антологией их проектов. За 1000 рублей все четыре игры позволяют скачать, а за 1500 высылают по почте в эффектной коробке с дарвинианцем на обложке. Также в продаже исходные коды игр, саундтреки к Defcon и Darwinia и двухсторонний постер Defcon. Выбор не очень впечатляет, но, вбивая номер кредитки, можно тешить себя мыслью, что поддерживаете интернациональное инди-движение.

Мегамолл

Mega64.com/Store

Авторы уморительных видеороликов, которые мы периодически выкладываем в развлекательном канале «Видеомании», тоже владеют небольшим магазином в Сети. В ассортименте DVD с их работами, плакаты, фирменные майки и толстовки. Из последних поступлений можно отметить майку с надписью «Шапка». Оригинальная идея — жаль, что все четыре цвета быстро раскупили. Вообще товары здесь долго не залеживаются, так что следите за обновлениями! В подарок покупателям — загадочные призы, все те же DVD и автографы коллектива Mega 64.

САМИ С УСАМИ

Если майку с изображением любимого персонажа так и не удалось найти, то всегда есть запасной вариант — сделать ее самому. Все, что вам понадобится, — это качественная картинка. Вооружившись нужным файлом, зайдите, к примеру, на **ProstoPrint.com** или **Zazzle.com** и поместите изображение на майку, кружку, кепку, брелок... На Zazzle.com даже костюм для собаки могут сделать — желание клиента для них закон.

Подобные услуги частенько предлагают в фотосалоне родного города, но качество печати радует далеко не всегда: после нескольких стирок рисунок на майке превратится в лохмотья, и надевать на себя подобную вещь будет попросту неприятно.

На обоих сайтах, к слову, есть интересная программа. Если созданный вами дизайн придется по душе другому покупателю и он приобретет себе «вашу» вещь, то вам, как автору, перечислят небольшой процент с продажи. Впрочем, не обольщайтесь: на виртуальных витринах и без того тридцать три миллиона различных дизайнов.

Олег Чебенеев

С ЧИСТОГО ЛИСТА

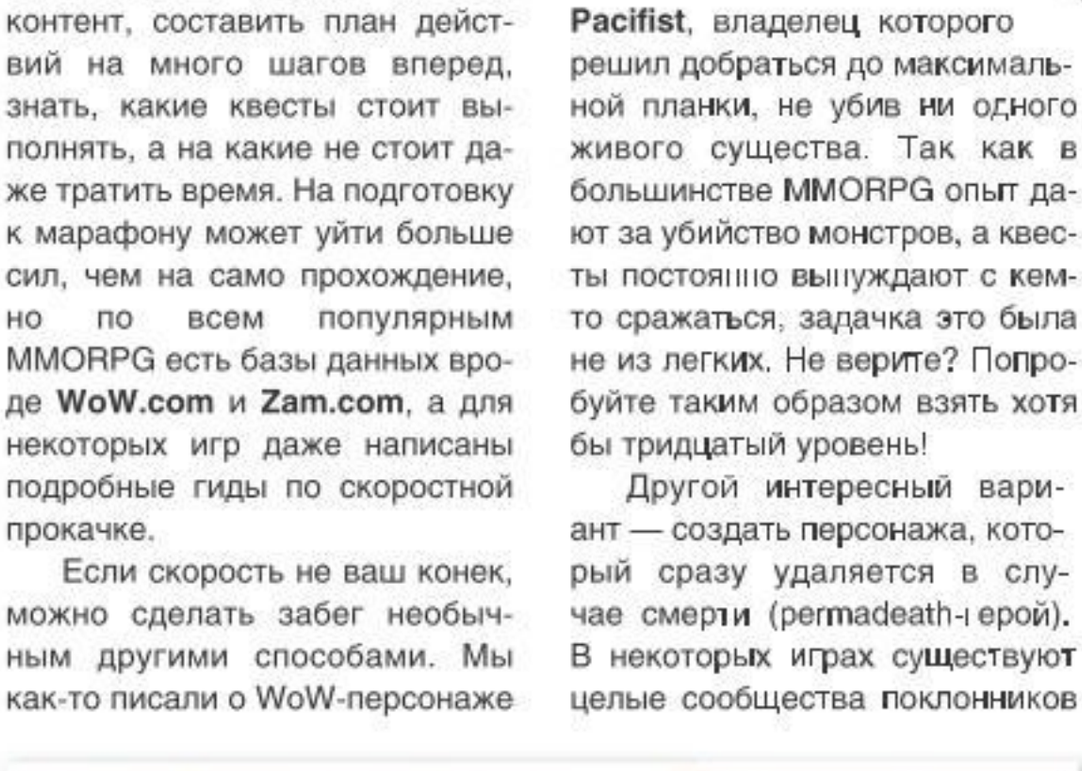
Чем заняться в виртуальном мире, когда все уже надоело

Всем, кто имеет приличный стаж в MMORPG, знакомо чувство, когда любимая игра уже не радует, такие увлекательные раньше рейды навевают тоску и даже разборки на полях сражений не могут скрасить существование. Отпуск в реал лечит подобные приступы лучше всего, но что делать, если уходить из игры не хочется, а бороться с однообразием нет сил? Самое время поискать альтернативные варианты геймплея!

Прокачать нового персонажа, взяв другую расу и класс, — первое, что приходит в голову, но если вы играете не первый год, то наверняка уже имеете целую семейку альтов, и повторное прохождение особой радости не доставит. Решение? Добавить в заурядную прокачку экшена! Можно попробовать побить свой рекорд по скоростному набору уровней и утереть нос лучшим паверлевелерам мира. Дело это непростое — нужно очень хорошо изучить игровой контент, составить план действий на много шагов вперед, знать, какие квесты стоит выполнять, а на какие не стоит даже тратить время. На подготовку к марафону может уйти больше сил, чем на само прохождение, но по всем популярным MMORPG есть базы данных вроде **WoW.com** и **Zam.com**, а для некоторых игр даже написаны подробные гиды по скоростной прокачке.

Если скорость не ваш конек, можно сделать забег необычным другими способами. Мы как-то писали о WoW-персонаже **Pacifist**, владелец которого решил добраться до максимальной планки, не убив ни одного живого существа. Так как в большинстве MMORPG опыт дают за убийство монстров, а квесты постоянно вынуждают с кем-то сражаться, задачка это была не из легких. Не верите? Попробуйте таким образом взять хотя бы тридцатый уровень!

Другой интересный вариант — создать персонажа, который сразу удаляется в случае смерти (permadeath-герой). В некоторых играх существуют целые сообщества поклонников



После выхода Wrath of the Lich King Ониксию стали убивать в одиночку все кому не лень, но недавно Blizzard снова вернула дракону статус рейдового босса.

Как маленький хоббит забрался в такое мрачное место — непонятно, но, похоже, ему здесь совсем не страшно. Редких гостей он встречает смехом и предложением поиграть.

такого экстрима — например, в **Dungeons & Dragons Online** есть гильдия, состоящая исключительно из permadeath-персонажей. Но DDO — PvE-игра, и, кроме монстров, там бояться нечего. А вот попробуйте завести такого героя на PvP-сервере Fury в **Age of Conan: Hyborian Adventures**, где за любым кустом поджидает ганкер, а разговаривая с NPC, нужно прислушиваться ко всякому шороху. Зная, что каждый шаг может стать последним, вы ощутите страх, какого не испытывали даже в **Dead Space**.

Один за всех, один против всех

Система достижений становится неотъемлемой частью жанра. Многие популярные MMORPG уже обзавелись ею, остальные наверняка подтянутся позже. Главное достоинство «ачивок» в том, что они дают игрокам видимые цели, и люди стремятся к ним вместо того, чтобы просто слоняться по миру без дела. Закрытие максимального количества достижений для многих стало задачей номер один. Но даже если там, где вы играете, нет системы достижений, интересные цели можно придумывать себе самостоятельно.

Со времен первой части **EverQuest** хардкорные игроки пытались в одиночку одолеть групповых или даже рейдовых монстров. В WoW и EQ2 это занятие стало особенно популярным. Первое соло-убийство дракона Ониксии друидом Serennia с сервера Cho'gall вызвало большой переполох в WoW-сообществе, ведь годом ранее этот рейдовый босс мог легко расправиться с партией из 40 человек.

В свое время автор этой статьи развлекался, пытаясь побить собственные рекорды на бэттлграундах WoW. Обычный счет охотницы Шамзы выглядел примерно так.

Потом были раскрыты тактики убийства Ониксии и других боссов за остальные классы, еще позже самые упорные игроки научились зачищать в одиночку целые подземелья. Такие достижения, как правило, покоряются после десятков, а то и сотен безуспешных попыток, и трофеи с поверженных монстров не стоят усилий. Зато в конце получаешь огромное удовлетворение.

Если ваша гильдия давно поставила какое-то рейдовое подземелье на фарм и вы проходите его в полусонном режиме, можно попробовать зачистить инстанс на скорость, пройти без единого танка или ограниченным составом, а может, даже раздев персонажей догола.

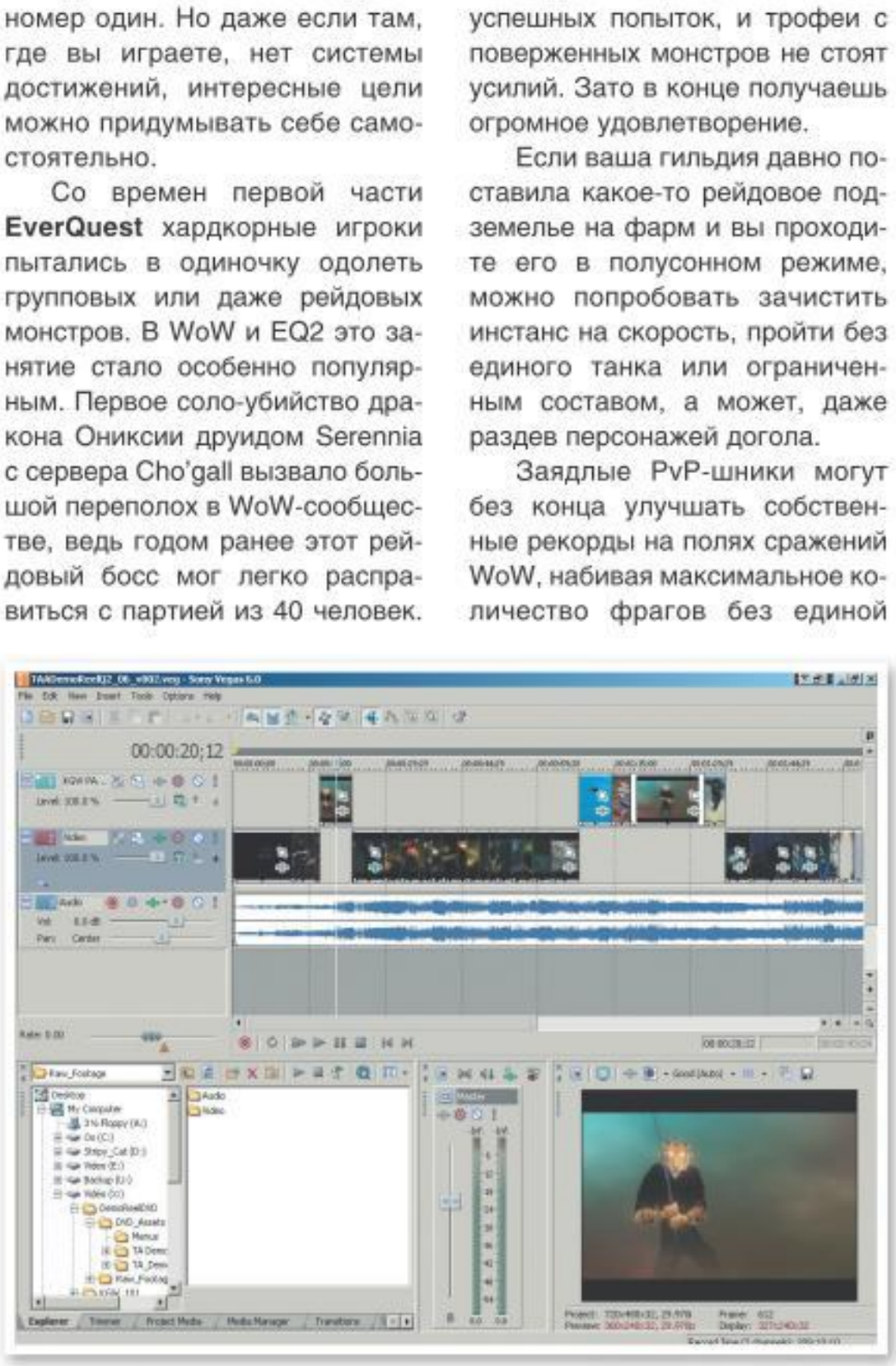
Заядлые PvP-шники могут без конца улучшать собственные рекорды на полях сражений WoW, набивая максимальное количество фрагов без единой смерти. Или вот еще вариант — уничтожить максимум вражеских кораблей в **EVE Online**, летая в одиночку. Поднимать планку и пытаться ее перепрыгнуть намного интереснее, чем играть по инерции!

Лучший друг нубов

Если вы ветеран игры, знаете наизусть все квесты и с закрытыми глазами отгадываете локацию по скриншоту, можно провести время с пользой не только для себя, но и для других. А именно — помочь новичкам освоиться. В стартовых локациях, как правило, общий чат пестрит нубскими вопросами: что делать, где найти, куда отнести, что это дает... В хардкорных играх, таких как **Face of Mankind**, **Anarchy Online** или **EVE Online**, поначалу непонятно вообще все, и трудности могут с первых минут отпугнуть игроков. Поэтому добровольцы, которые в свободное время помогают новичкам, пользуются огромным уважением.

В EVE Online одной из старейших и самых респектабельных корпораций является **The Interstellar Services Department** (ISD). Ее члены дежурят на форумах и чат-каналах, отвечая на все вопросы, наполняют «Википедию» полезными статьями, отслеживают интересные новости в игре и освещают их в прямом эфире, имеют контакты с разработчиками, помогают развивать проект в правильном русле. Организация такая большая, что у нее есть несколько отделов, каждый из которых занимается своими делами.

В **Vanguard: Saga of Heroes** один игрок уже много лет выступает в роли наставника новичков. По вечерам его постоянно



Чтобы создавать приличные машинимы, нужно знать программы видеомонтажа как свои пять пальцев. Sony Vegas — один из самых популярных инструментов мувимейкеров.

Система достижений сделала и без того затягивающую MMORPG настоящим наркотиком. Преданные фанаты говорят, что не бросят WoW, пока не выполнят все «ачивки».

можно увидеть в начальных локациях, где он помогает выполнять квесты и вводит игроков в курс дела: когда по-настоящему любишь игру и ценишь каждого нового подписчика, такое хобби может приносить немало удовольствия.

Ролевые игры

В аббревиатуре «MMORPG» слово «ролевая» находится в центре, но большинство игроков напрочь о нем забывают. А зря. Участие в игровых ивентах может оказаться куда более запоминающимся, чем первое убийство рейдового босса.

Ролевые игры можно устроить везде, но некоторые миры подходят для этого лучше, чем остальные. Признанной меккой ролевиков считается **The Lord of the Rings Online**. Тут можно с легкостью развлечь как себя, так и других: музыкальные инструменты, декоративная одежда, маленькие хобби, живые эмоции... Даже простое гуляние по Ширу может закончиться приключением — где-то у костра сидит менестрель, травящий интересные байки, где-то игроки организовали поиски клада... На ролевых серверах можно в любое время зайти в таверну «Гарцующий пони» и увидеть там сценки с участием полурослико в и эльфов, а также выступления музыкальных групп. Одна из таких групп, The Shades, стала на сервере Laurelin настоящей легендой и собирает на свои концерты десятки благодарных слушателей. С такой атмосферой и энтузиазмом даже у самых больших скептиков появится желание поучаствовать в спектакле и изобразить потомка Арагорна.

В **Star Wars: Galaxies** еще больше костюмов и возможностей кастомизации, чем в LotRO, и есть специальный класс для ролевиков — Entertainer. Самый популярный ролевой сервер — Starsider, его жители даже создали портал **StarsiderGalaxy.com**, где рассказывают о событиях и персонажах шарда. Сюда подтягиваются настоящие фанаты вселенной «Звездных войн», а в кантинах по вечерам столько отыгрывающих роли игроков, что не знаешь, куда смотреть и чьи диалоги читать.

Еще одна игра, где обитают хардкорные ролевики, — **The Saga of Ryzom**. Это песочница, тут нет привычного MMORPG-контента, поэтому игроки вынуждены сами себя развлекать, а всевозможные ивенты здесь проходят почти ежедневно.

RP-серверы есть практически во всех популярных MMORPG, даже в Age of Conan, хотя стать хорошим ролевиком не так просто. Нужно обладать отменным воображением и хорошо знать предысторию мира, по которому сделана игра. Но наградой будет совершенно потрясающий игровой опыт.

Сам себе режиссер

Тех, у кого есть творческая жилка и режиссерский талант, с распростертыми объятиями примет тусовка создателей машиним (мачиним) — так называют видеоролики, собранные на движке игры. Несколько лет назад они были редкостью, сегодня мачинимы делает многотысячное комьюнити со своими звездами, культовыми видео и мегапопулярными сайтами (загляните на **Machinima.com**, **WarcraftMovies.com**). Новые ролики выходят каждый день, и, чтобы выделиться из этого потока, творение должно быть настоящим шедевром. Таким, например, как Tales of the Past 3 — полуторачасовой фильм на движке WoW с профессиональной озвучкой и сюжетом, который даст фору голливудским блокбастерам. На его создание у автора ушло почти два года, но усилия окупились миллионами просмотров и признанием огромной WoW-аудитории: немногие игроки знают, как зовут главу Blizzard, но любой ответит, кто такой Мартин Фальк.

Из-за таких рекламных надписей Blizzard стала наказывать игроков, которые выкладывают фразы из трупов (на скриншоте написано MMORPG.COM и IGN.COM).

Для создания шедевра не нужен большой бюджет. Достаточно скачать программку Fraps для захвата видео, изучить Adobe Premiere Pro или Sony Vegas Pro и придумать сюжет. На специализированных сайтах есть куча рекомендаций и уроков для начинающих режиссеров. Были бы желание и талант...

Мастерам PvP еще проще: можно просто записать свои бои и без мудреного монтажа выложить их на оценку публики. Игрок с ником Woundman, входящий в топ-рейтинг арен, за несколько месяцев стал одним из самых известных мувимейкеров. Ежемесячные записи сражений против лучших команд мира под трансовую музыку с переговорами в Ventrilo — этого оказалось достаточно, чтобы заполучить огромную армию поклонников.

За гранью изученного

Даже если вы играете с релиза и хорошо знаете все локации, наверняка есть места, куда вы не заглядывали, детали, которые раньше не замечали, фрагменты игровой истории, о которых даже не подозревали. Искать и находить эти мелочи — очень увлекательное занятие. Например, когда в следующий раз вы наведаетесь в Undercity (столица отрекшихся в WoW), прислушайтесь к звукам у входа. Рядом с заброшенным тронным залом еще слышно эхо тех времен, когда народ приветствовал возвратившегося Артаса и когда тот коварно убил своего отца.

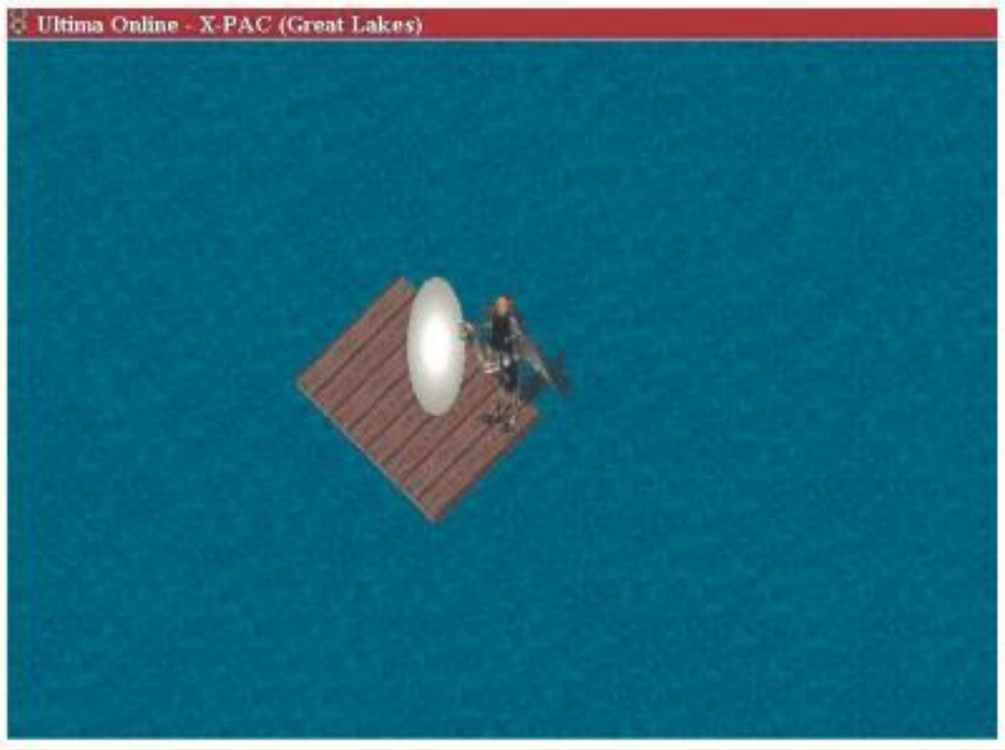
Blizzard известна любовью к пасхальным яйцам, и в WoW их больше, чем в любой MMORPG.

EVE Online — одна из самых сложных и непонятных на первый взгляд MMORPG. Но здесь есть целые организации, цель которых — помочь новичкам разобраться.

Коллекционирование в SWG — одно из самых излюбленных занятий ветеранов. Оно отнимает кучу времени и денег, зато всегда есть чем похвастаться перед друзьями.

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Выполнив все возможные квесты и перебив всех боссов, ветераны-высокоуровники отправляются исследовать игровую вселенную — и часто выясняют, что в MMORPG, которую они знают наизусть, есть множество нехоженых тропинок. Мир, в котором качаешься, разительно отличается от мира, по которому путешествуешь. Видели ли вы когда-нибудь эти места? Это классика виртуальных исследований.



Секретный портал, который находится посреди моря в Ultima Online.

Та самая территория из LotRO, куда можно забраться, только прыгая на лошади по горам.

Одно время все игроки стремились на GM Island — Остров гейммастеров. Когда-то там стояли порталы во все крупные города WoW.

Попасть в зал с Несси на пути из Stormwind в Ironforge могут все, но сразиться с чудовищем — лишь немногие.

Emerald Dream — самое знаменитое секретное место WoW. О локации говорят с 2003 года, она точно существует, но свободного доступа туда все еще нет.

С появлением динамических зон и фазовых квестов в играх будет все больше секретных мест. До релиза, например, Outland выглядела вот так, и монстров там никаких не было.

Но другие разработчики тоже умеют преподносить игрокам сюрпризы. В Inevitable City, столице Хаоса в **Warhammer Online**, дизайнеры умудрились спрятать портал, который ведет в одну из шести случайных локаций, затерянных в пространстве и времени. Портал совершенно незаметен, и, чтобы до него добраться, нужно проявить чудеса скалолазания и акробатики — вот большинство игроков до сих пор и не знает о его существовании.

В LotRO усердные исследователи обнаружили секретное место в локации Lone-Lands, где фермер-полурослик играет с белками. Попасть туда можно только с баффом на скорость или занимаясь альпинизмом верхом на лошади. Теперь это место стало чем-то вроде туристического курорта.

Но, пожалуй, самый большой исследовательский потенциал у Vanguard, где огромный открытый мир без инстансов до краев заполнен достопримечательностями. Эта одна из немногих игр, в которую можно вообще не играть, а просто ходить, изучать окрестности и любоваться природой.

Капитан виртуального плаванья

Создание и управление успешной гильдией — процесс сложный и порой утомительный. Но это, опять же, может дать вам совершенно новые ощущения, особенно если гильдия у вас непростая.

На американском сервере Bronzebeard уже долгое время обитает гильдия Daughters of the Alliance, в которой числятся исключительно девушки. Как говорится на официальном сайте, костяк команды был сформирован еще в 2005 году в ЖЖ-комьюнити ***wow_ladies***. Гильдия вполне успешно справляется с рейдами и убила всех боссов в игре, кроме Короля-лича.

Несколько лет назад довольно известной была гильдия **Oz**, состоящая из... представителей сексуальных меньшинств. Когда Oz начала активный набор, рассылая приглашения на форумах, Blizzard пригрозила ее забанить. Но основательница Oz, транссексуалка Сара Эндрюс, выступила с кампанией в поддержку своих прав, игроки раскритиковали разработчиков в пух и прах, и в конце концов Blizzard пришлось извиниться.

В общем, к созданию гильдии можно подойти с креативом. Например, набрать одних только эльфов и назвать гильдию «Длинноухие убийцы» или создать команду исключительно для игры на твинковых бэттлграундах. В EVE Online можно вообще основать корпорацию с любыми целями — бизнес, производство, шпионаж, заказные убийства, перевозка контрабанды.

Для постройки своей организации мало спамить в чат фразы типа «инвайчу в клан, пишите в приват». Нужно найти место для гильдийского форума, умело управлять ресурсами гильдии, уметь оценивать рекрутов и поддерживать их интерес, чтобы они не ушли на второй день. Управление крупной гильдией похоже на управление фирмой, так что если вы решили развлечься созданием собственного клана, то полученные навыки могут пригодиться в реальной жизни.

Кровавая месть

Как говорил Сталин, месть — это блюдо, которое нужно подавать холодным. И хотя вендетта — не то, чем стоит заниматься в MMORPG целыми днями, иногда скромный акт мести может неплохо поразвлечь скучающего ветерана. Особенно если действие коварно спланировано за много дней.

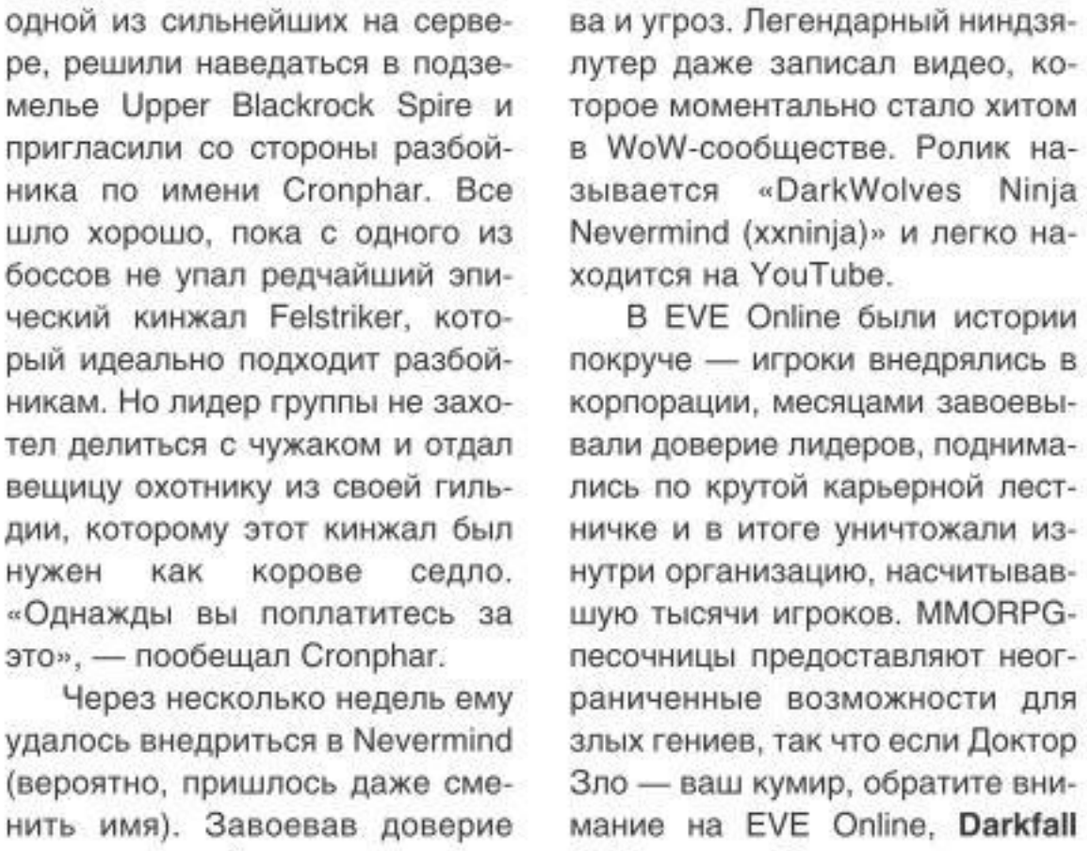
Пока существует человеческая жадность, будут жить и ниндзя-лутеры — неизбежное зло всех MMORPG.

На американском WoW-сервере Arthas в 2005 году был один случай. Однажды члены гильдии Nevermind, которая считалась одной из сильнейших на сервере, решили наведаться в подземелье Upper Blackrock Spire и пригласили со стороны разбойника по имени Cronphar. Все шло хорошо, пока с одного из боссов не упал редчайший эпический кинжал Felstriker, который идеально подходит разбойникам. Но лидер группы не захотел делиться с чужаком и отдал вещицу охотнику из своей гильдии, которому этот кинжал был нужен как корове седло. «Однажды вы поплатитесь за это», — пообещал Cronphar.

Через несколько недель ему удалось внедриться в Nevermind (вероятно, пришлось даже сменить имя). Завоевав доверие новых «друзей», мститель дождался, когда его возьмут в Molten Core — на то время самое сложное рейдовое подземелье, рассчитанное на 40 человек. И когда гильдия одолела одного из боссов и приготовилась приступить к дележке добычи, Cronphar забрал все трофеи себе, вышел из Nevermind и вернулся в город, наслаждаясь криками ужаса, недовольства и угроз. Легендарный ниндзя-лутер даже записал видео, которое моментально стало хитом в WoW-сообществе. Ролик называется «DarkWolves Ninja Nevermind (xxninja)» и легко находится на YouTube.

В EVE Online были истории покруче — игроки внедрялись в корпорации, месяцами завоевывали доверие лидеров, поднимались по крутой карьерной лестничке и в итоге уничтожали изнутри организацию, насчитывавшую тысячи игроков. MMORPG-песочницы предоставляют неограниченные возможности для злых гениев, так что если Доктор Зло — ваш кумир, обратите внимание на EVE Online, **Darkfall Online** и подобные проекты.

В EverQuest 2 предметы коллекций валяются на земле по всему миру и обозначаются мерцающим вопросительным знаком. Пробежать мимо невозможно!


На ролевых серверах LotRO царит непередаваемая атмосфера. Игроки делают все, чтобы вы ощутили себя в настоящем Средиземье.

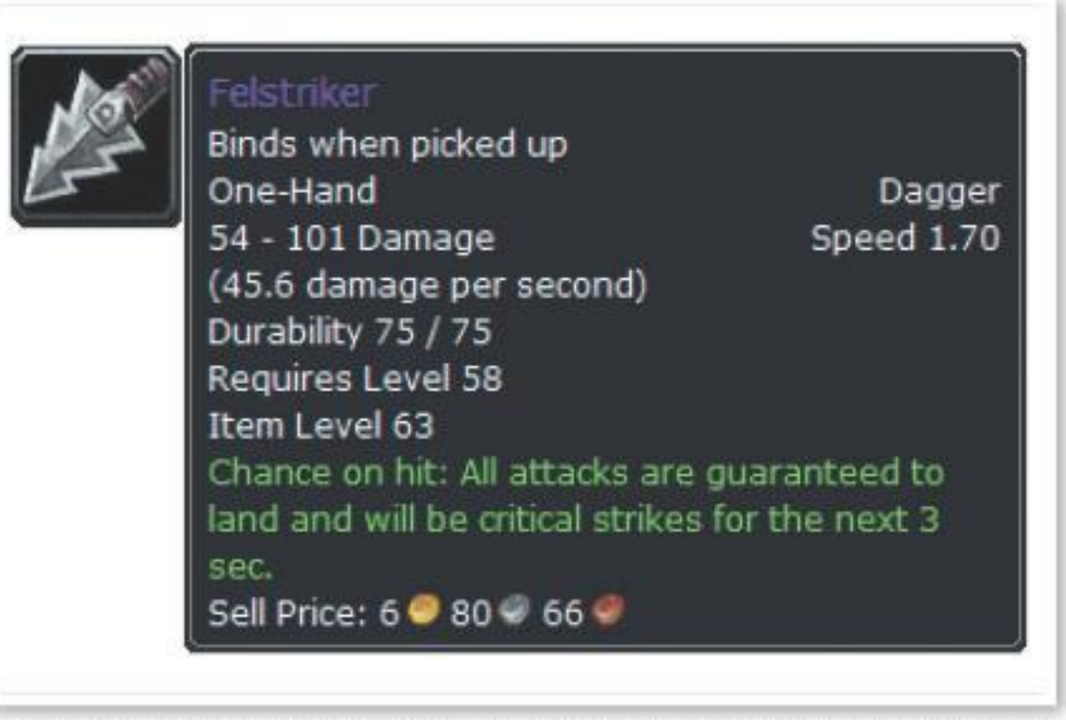
У кого коллекция круче

Коллекционирование разного барахла может увлечь не только в реальной жизни, но и в MMORPG. Разработчики некоторых онлайновых игр поддерживают этот интерес и внедряют системы коллекционирования. Например, в **EverQuest 2** можно с первого уровня собирать ракушки, веточки, бабочек, антиквариат и т.д. Награда за полный набор — опыт и какой-нибудь бонус вроде одежки, титула или вещицы для украшения дома. Многим эти бонусы даром не нужны, но пробежать мимо сверкающей коллекционной плюшки и не поднять ее очень сложно.

В Star Wars: Galaxies коллекции играют более важную роль, так как открывают доступ к крафтерским схемам и другим полезным вещам. Предметов для коллекционирования так много, что некоторые игроки пытаются собрать все наборы годами, охотясь на диковинных монстров и исследуя отдаленные планеты. Самые редкие предметы уходят на рынке за фантастические суммы, так что новичок, которому повезет найти один из таких экспонатов, может в одночасье стать миллионером.

Несмотря на то, что коллекционирование затягивает, как наркотик, игры, где такая система тщательно проработана, можно по пальцам пересчитать. Однако подписчики сами занимают себя сбором всяких разностей. Хардкорные фанаты WoW ведут охоту за редкими питомцами и ездовыми животными — такими, например, как пылающий феникс, падающий с рейдового босса Кель'таса с вероятностью ниже 1%, или розовый мурлок Gurky, которого давали победителям одного из конкурсов Blizzard. Код на получение ультраредких питомцев может стоить на eBay до $1000 — и все равно покупатели найдутся.

В EVE Online многим хорошо известно имя Entity — так себя зовет богатый торговец, который решил собрать все до единого предметы в игре, включая ресурсы, модули, импланты, чертежи и корабли. Некоторые вещи в EVE не купить за деньги: скажем, не все победители крупных чемпионатов, которым разработчики выдали в награду уникальные корабли, готовы расстаться со своим трофеем — даже если малюсенький кораблик предлагают купить по цене титана. Но хобби Entity столь известно, что некоторые просто дарят ему экземпляры, которых еще нет в его коллекции. За несколько лет ему удалось собрать 8635 из 9454 существующих предметов общей стоимостью несколько триллионов ISK!



Когда-то оружие Felstriker было мечтой всех разбойников WoW. Теперь его характеристики только вызывают улыбку.

Веселые шалости

Варианты игры, которые мы предложили, отнимают немало времени, а иногда ведь хочется уделить MMORPG пару часов, но провести их весело. В таком случае нет ничего лучше невинных шалостей.

Во многих MMORPG труп персонажа не исчезает сразу, а некоторое время валяется на земле. До чего додумались игроки? Они стали выкладывать из тел падших героев слова и фразы — любые, начиная рекламой родной гильдии и заканчивая откровенной похабщиной. Как это происходит: игрок создает нового персонажа, бежит им в часто посещаемое место (площадь Оргриммара, например) и там умирает. Затем создает нового, убивает его рядом с предыдущим... и так бегает, пока из трупиков не образуется фраза. Особо усердным геймерам удавалось выкладывать на земле чуть ли не копию портрета Моны Лизы. В EVE Online вместо трупов используются контейнеры, которые в определенной последовательности выбрасываются рядом с прыжковыми вратами. Такие выходки, правда, разрешены далеко не в каждой игре.

Еще одна вещь, которую можно попробовать в MMORPG, — виртуальный секс. Почему бы не соблазнить ради интереса симпатичную эльфийку? Сделать ей для начала пару комплиментов, подарить виртуальный букет или безделушку, пригласить в романтическое место с луной, водопадами и райскими птичками. А потом написать в чат: «Ну что, детка, а теперь десерт!» — и приступить к обмену фантазиями. Главное при этом не думать, что по ту сторону монитора может сидеть бородатый потный мужик, которому потрепаться тоже в кайф.

Ну и, наконец, классический акт виртульного злодейства — целенаправленный вайп рейда. На заре WoW был безумно популярен ролик про Лироя — храброго паладина, который во время прохождения подземелья рванул с боевым кличем вперед и сагрил под сотню монстров, положив всю свою группу. Этот подвиг с тех пор повторяли тысячи лироев, и он не устареет никогда. Главное — выбрать правильное время. Если ваша гильдия два дня подряд пыталась убить босса, пережив бесчисленное количество вайпов, и вы решите пошутить, вызвав очередной, позорное изгнание будет самым легким наказанием. Но если подземелье закрыто, все боссы повержены и народ идет туда за халявными трофеями, небольшая суматоха в самый неожиданный момент никому не повредит. Главное не забыть крикнуть: «Лиииииироооой Джеееенкинс!»

Редкие питомцы и маунты — предмет гордости игроков WoW — помогают владельцу сразу выделиться в толпе.

В некоторых онлайновых играх женские персонажи выглядят весьма притягательно — что, конечно, помогает разнообразить геймплей.

Дмитрий Злотницкий

GOD OF WAR

Крушение легенды

- **Жанр:** героическое фэнтези
- **Авторы:** Мэтью Стовер, Роберт Вардеман
- **Издательство:** Del Rey
- **Язык:** английский
- Мягкий переплет, 304 стр.

Оценка: 3/5

Мэтью Стовер, пожалуй, один из самых недооцененных современных американских писателей-фантастов. Его романы отличаются предельной реалистичностью, многогранностью, неординарными персонажами, а в умении описывать батальные сцены со Стовером могут сравниться считанные авторы. Однако как бы знатоки жанра ни любили Стовера, его собственные вселенные особым успехом никогда не пользовались, и известен он в первую очередь как автор новеллизаций. Поклонники «**Звездных войн**», по мотивам которых Стовер написал четыре романа, готовы носить его на руках — настолько глубоких и самобытных книг далекая галактика не видела ни до Стовера, ни после. И когда стало известно, что по God of War пишется книга и автор ее не кто-то там, а сам Стовер, мы выдохнули с облегчением, уверенные, что Кратос отдан в надежные руки.

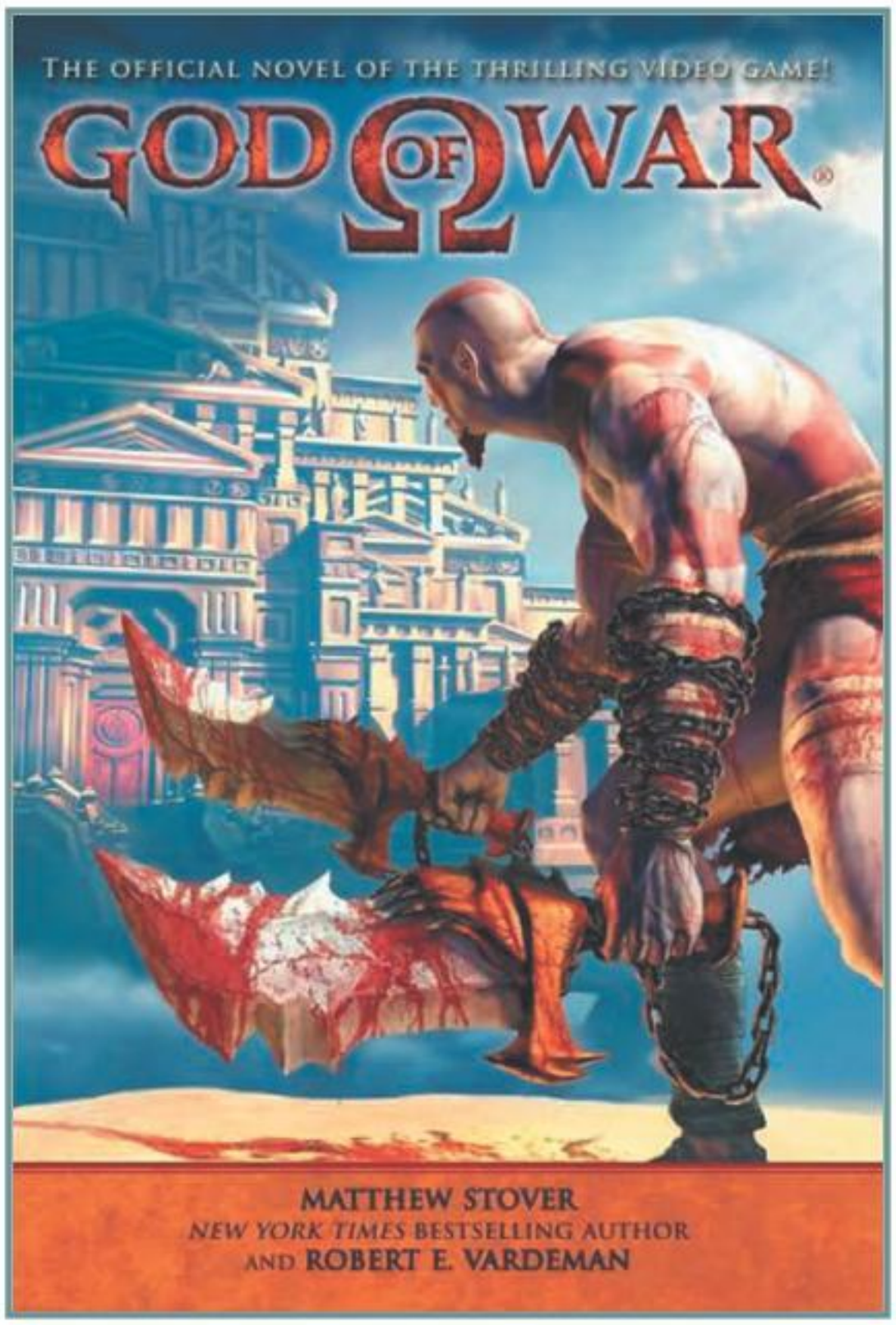
К сожалению, вывод оказался несколько преждевременным. Не то чтобы Стовер растерял былое мастерство или позабыл, как самый незамысловатый сюжет превратить в подлинный шедевр. Беда в том, что God of War нельзя назвать в полной мере книгой Стовера. Во время работы над новеллизацией у него начались проблемы со здоровьем — и стало понятно, что сдать роман в срок Стовер не успеет.

В срочном порядке на помощь был призван Роберт Вардеман — писатель опытный, но не обладающий редким талантом превращать в золото любой текст, к которому прикасается. И, судя по всему, именно Вардеманом написана большая часть новеллизации God of War.

Книга буквалистски пересказывает сюжет первоисточника, не добавляя к нему практически ничего нового. Положим, то же самое можно сказать и о «**Мести ситхов**» Стовера, но это не помешало новеллизации оказаться сильнее одноименного фильма. И вот почему. Работая над «Местью ситхов», Стовер сосредоточил почти все внимание на описании внутреннего мира героев, и в результате история, придуманная Джорджем Лукасом, заиграла множеством новых красок. Если бы Стовер и его соавтор сумели сделать то же самое с Кратосом, роман по God of War ненадолго бы задержался на магазинных полках. Кто из поклонников оригинальной игры отказался бы узнать, что творится в искалеченной душе могучего спартанца, не побоявшегося бросить вызов олимпийским богам?

Судя по нескольким ярким эпизодам, именно терзания Кратоса Стовер и пытался описать, но, к сожалению, большая часть трехсотстраничного романа посвящена бессмысленному и беспощадному истреблению древнегреческих чудовищ. И если видеоигре позволительно выезжать на одном лишь крышесносящем экшене, то для книги это приговор (тем более что и сам экшен тут оставляет желать много лучшего, и это еще раз убеждает нас в том, что львиная доля истории вышла из-под пера Вардемана).

Несмотря ни на что, репутации God of War и Стовера оказалось достаточно, чтобы издательство «Эксмо» приобрело права на издание романа в России — правда, когда именно он доберется до полок отечественных книжных магазинов, нам остается только гадать. Вардеман тем временем завершает работу над романом по мотивам **God of War 2** — книга выйдет в сентябре 2011 года, но возлагать на нее прежние ожидания не приходится. ✢



Дмитрий Злотницкий

ПРИНЦ ПЕРСИИ: БЛИЗИТСЯ БУРЯ

Багдадские тайны

Оценка: 5/5

- **Жанр:** приключенческий комикс
- **Автор:** Джордан Мехнер
- **Иллюстраторы:** Тодд Макфарлан, Нико Хенричен, Дэвид Лопез, Бернард Чанг
- **Издательство:** «Эгмонт Россия»
- **Тираж:** 5000 экз.
- **Язык:** русский
- Мягкий переплет, 128 стр.

Экранизации видеоигр пользуются дурной репутацией как у игроков, так и у кинолюбителей, и не случайно — историю Уве Болла знают все. Перенося на большой экран «Принца Персии» и стремясь не повторять чужих ошибок, студия **Disney** привлекла к проекту создателя оригинальной игры Джордана Мехнера. Он стал не только сценаристом фильма, но и автором серии комиксов «**Принц Персии: Близится буря**», которая выступает одновременно и сиквелом, и приквелом «**Песков времени**».

Вскоре после событий, о которых повествует фильм, на суд к правителю одного персидского города попадает пятеро подозреваемых. Чтобы выяснить, кто из них виновен, нужно выслушать историю каждого — она будет так или иначе касаться Принца Дастана. Так, обладая самостоятельным сюжетом, комикс одновременно рассказывает о прошлом героев фильма.

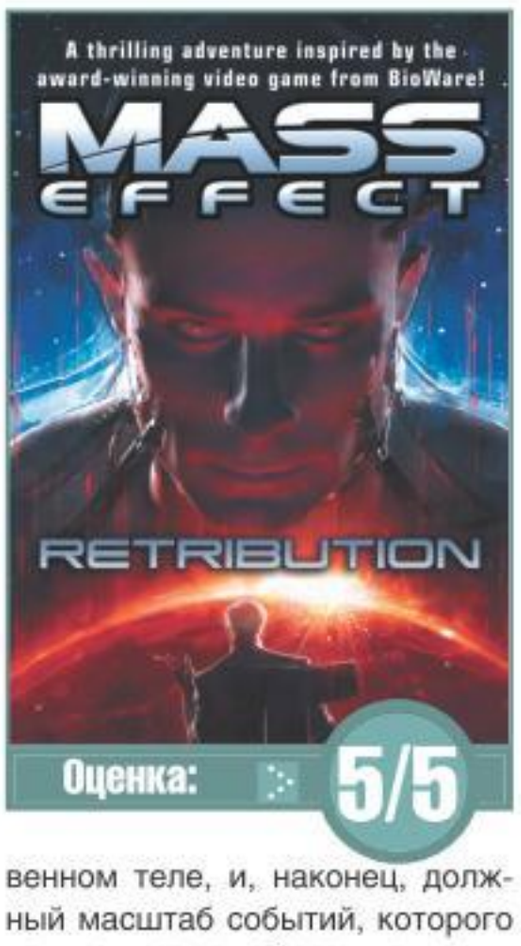
Учитывая, что автор комикса — сам Мехнер, вполне естественно, что по духу и атмосфере «Буря» очень близка «Пескам времени». Это динамичное приключение, насыщенное юмором и экшеном и приправленное восточной мистикой. Причем достоинства фильма «Близится буря» унаследовала, а большинства недостатков — избежала (рецензию на фильм можно прочитать в «Игромании» №7/2010).

Отдельного разговора заслуживает оформление комикса. Он изначально создавался как сборник-антология, в котором каждую главу иллюстрировал новый художник. Графический стиль по ходу истории не раз меняется, но это совершенно не портит впечатления — издательство Disney Press привлекло к проекту настоящих мастеров, и комикс получился просто на загляденье.

На английском языке «Принц Персии: Близится буря» вышел непосредственно перед премьерой «Песков времени», а российское издание антологии подоспело аккурат к релизу фильма на DVD. Столь редкая для отечественных книгоиздателей оперативность вызывает у нас самое искреннее одобрение. Хочется верить, что пример «Эгмонта» окажется заразительным. +

MASS EFFECT: RETRIBUTION

Жнецы наносят ответный удар



Оценка: 5/5

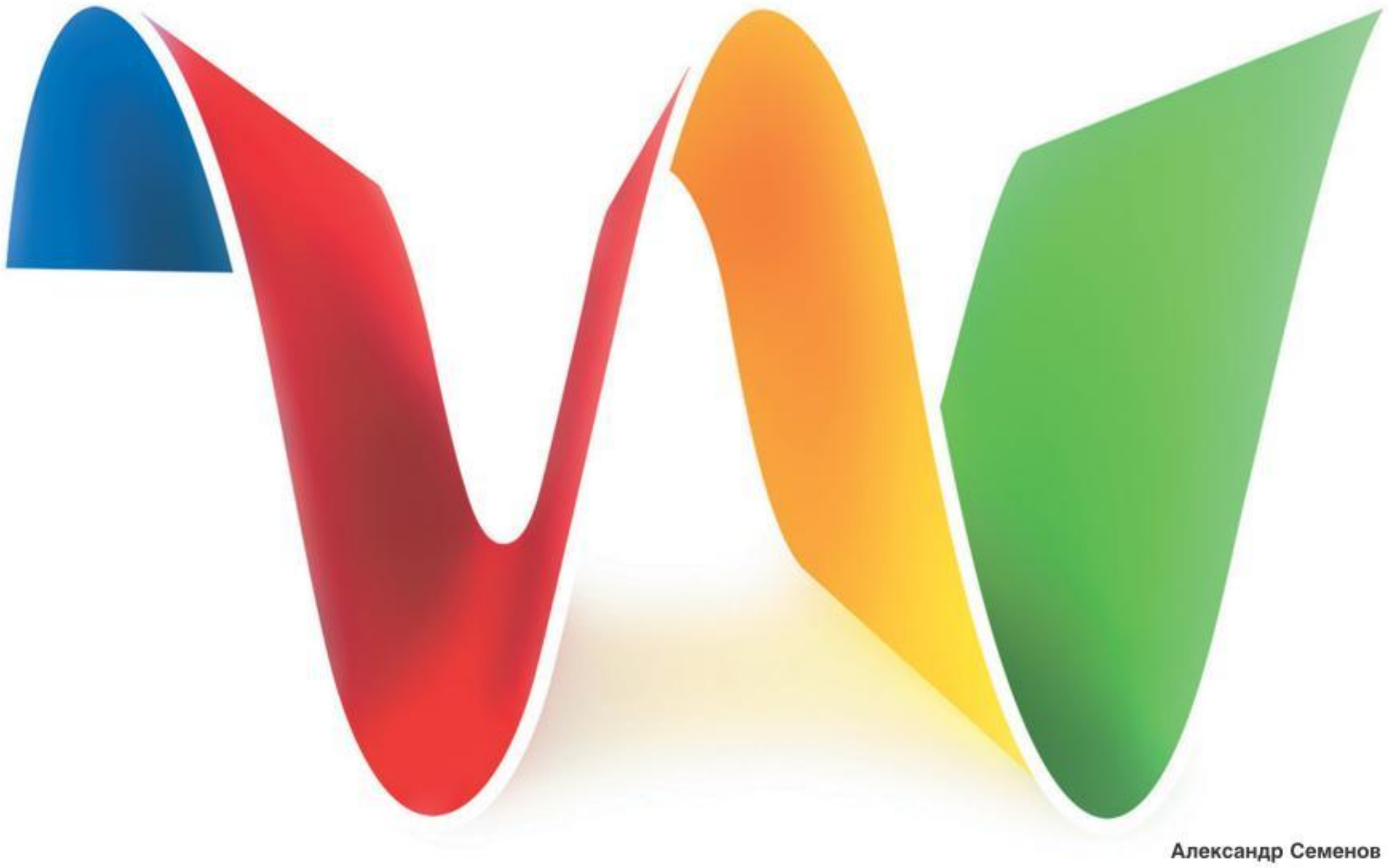
- **Жанр:** фантастический боевик
- **Автор:** Дрю Карпишин
- **Издательство:** Del Rey
- **Язык:** английский
- Мягкий переплет, 368 стр.

Чуть выше мы ругали Роберта Вардемана за буквалистский пересказ уже известных нам по игре событий. Дрю Карпишин, бессменный автор романов по мотивам **Mass Effect**, подобной критики может не опасаться: он ударился в другую крайность. Первая книга его трилогии, «**Mass Effect: Открытие**», была отличным приквелом к игре, но вторая, «**Mass Effect: Восхождение**», связь с оригинальной вселенной почти потеряла. Очевидно, Карпишин и сам понял, что роман, где игрокам знакомо лишь несколько имен и названий, не совсем то, чего от него ждали, и в третьей книге пытается увязать собственную сюжетную линию с магистральным сюжетом видеоигры.

События Mass Effect: Retribution («Mass Effect: Возмездие») стартуют вскоре после окончания **Mass Effect 2**. «Цербер», заполучив технологии Жнецов, начинает их изучать. В роли подопытного кролика выступает оперативник-дезертир Пол Грейсон, известный нам по второму роману цикла. Как водится, заигрывание со Жнецами к добру не приводит — Грейсон превращается в их марионетку. Наломав дров, «Цербер» самоустраняется, а останавливать новоявленного прислужника беспощадных машин приходится нашим старым знакомым — капитану Андерсону и Кали Сандерс.

Поклонники Mass Effect прекрасно знают, чего ожидать от романов Карпишина. Динамичный и в меру увлекательный сюжет, обилие экшена, множество отсылок к оригинальной игре. На сей раз прибавьте еще и весьма любопытный образ героя, ставшего узником в собственном теле, и, наконец, должный масштаб событий, которого так не хватало «Восхождению».

Mass Effect: Retribution на мажорной ноте завершает трилогию и дает изрядную пищу для размышлений о событиях следующей, третьей части Mass Effect. Впрочем, это вовсе не означает, что книжный цикл заканчивается — уже в начале 2011 года он пополнится романом Уильяма Дитца, известного новеллизациями **Halo**. В будущем же году «Азбука» обещает порадовать нас переводом Mass Effect: Retribution. +



Александр Семенов

КУДА УШЛА ВОЛНА

Почему провалилась Google Wave

Google Wave — жертва плохого маркетинга, собственных поклонников и больших амбиций. К тому моменту, как вы будете читать эти строки, громкий проект, чей анонс поднял на уши добрую часть Сети, уже будет историей. Его закроют ближе к концу года. В копилку неудачных проектов Google упадет еще одна монета.

Почему-то принято считать, что, если уж за проект взялась компания **Google**, его обязательно ждет успех. Это совсем не так. По количеству неудач Google приближается к **Microsoft**. Разница между двумя гигантами состоит в том, что Google свои неудачи не смакует. Стоит проекту показать слабину — и его тут же перестают раскручивать, а через некоторое время закрывают. Так компания сохраняет свой имидж.

Подобным образом в корзине оказались **Google Lively**, **Google Videos**, **Google Answers**, **Google Notepad**, недавний **Nexus One**. Теперь их компанию пополнит и Google Wave. Однако ее история, несмотря на грустный финал, с самого начала складывалась совершенно иначе.

Google Wave — проект братьев Ларса и Йенса Расмуссенов. Чтобы понять, что это за люди, достаточно знать одну простую вещь — они создали **Google Maps**, один из самых успешных проектов Google. Именно благодаря популярности картографического сервиса Расмуссены получили собственную команду разработчиков и смогли заняться новым проектом. Спустя несколько лет — на **Google I/O** в мае 2009 года — они его анонсировали.

Сказать, что анонс получил широкий резонанс в Сети, — это, считайте, ничего не сказать. Информация о Google Wave разнеслась по новостным сайтам бурей. Все кинулись обсуждать «Волну», а затем замерли в ожидании очередного чудо-сервиса Google, обещавшего, по словам многих обозревателей и блогеров, революцию в интернет-общении.

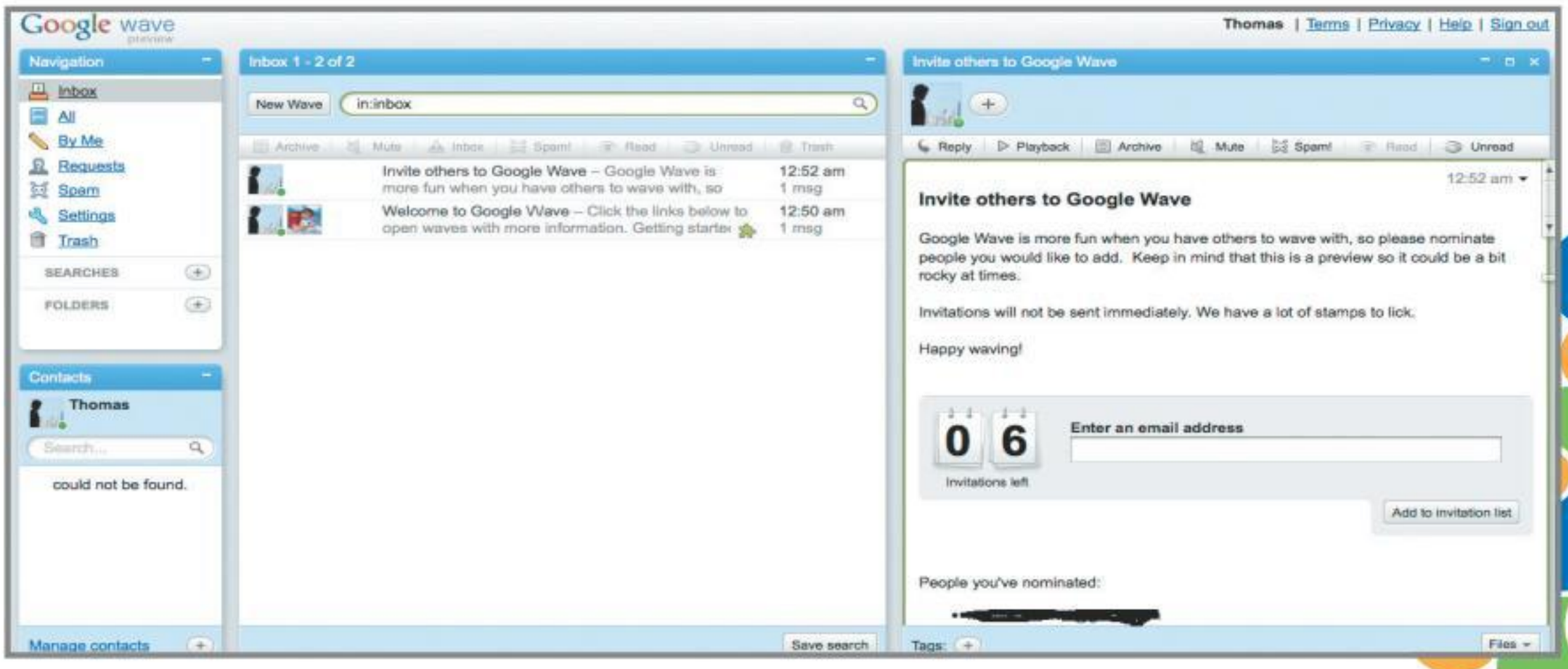
Но что-то пошло не так. Что именно? Давайте разбираться.

О добром проекте замолвите слово

Когда братья разрабатывали Google Maps, они в первую очередь ставили на дружественный API (программный интерфейс приложения). Иначе говоря, они предложили пользователю не просто карту, они дали ему возможность показать на этой карте себя. На Google Maps можно отметить свой дом, свою компанию, опубликовать рекламу, поместить фотографию.

Разрабатывая Google Wave, братья решили сыграть на том же поле. Они представили максимально открытый для совершенствования проект, нацеленный не столько на общение, сколько на взаимодействие пользователей.

Google Wave — это информационная среда для постановки задач и обсуждения проектов. Это коммуникационная платформа с функциями электронной почты, интернет-мессенджера, чата, форума, «Википедии» и социальной сети. Темы обсуждения вы воль-



Осенью 2009-го приглашения на Google Wave отрывали с руками. Однажды в ноябре вся редакция «Игромании» зависла на сервисе на несколько дней... и вскоре потеряла к нему интерес.

ны создавать сами. Каждая новая тема, новая дискуссия — это и есть волна. В основе проекта — концепция современного форума, только в нашем случае вам не надо распыляться на десятки сайтов, все топики находятся в одном месте.

Ведь как обычно бывает: заходите на один сайт, находите волнующую тему, присоединяетесь или открываете свой топик, потом заходите на другой сайт, где находите другую волнующую тему, потом еще на один сайт и так далее. На каждом сайте свой пароль, свой ник, свои друзья, свои правила. Неудобно.

Выход из положения — Google Wave. Все интересующие вас топики в одном месте. Любое обсуждение, любой разговор начинаются здесь. Сама необходимость в сайтах просто отпадает, все общение идет непосредственно через сервис.

Правда, сами разработчики, объясняя суть Google Wave, шли от концепции почты и примеры приводили немножко другие.

В наши дни договориться о чем-то и тем более вести полноценную беседу с помощью электронной почты довольно трудно — это медленно и неудобно. Сначала посылаете письму адресату, потом получаете ответ, что-то правите, отсылаете вновь, забываете, что правили, пересылаете или задним числом прикрепляете необходимый файл, обсуждаете, согласовываете. В общем, жуть. А уж когда возникает необходимость поделиться данными с кем-то третьим, а этому третьему, в свою очередь, проконсультироваться с еще парой собеседников... Путаница вам обеспечена. Кончится все тем, что нить беседы будет потеряна, а вы окажетесь у разбитого корыта с кучей правок, комментариев и десятком писем.

Google Wave, по словам Расмуссенов, идеально решала эту проблему. Никаких писем, никаких SMS и переговоров в ICQ. Единственное, что вам надо, — открыть сайт сервиса, создать новую волну и присоединить к ней легким перетаскиванием мыши нужных вам собеседников.

Он такой особенный

Рабочая площадь Google Wave состояла из трех основных колонок: меню навигации и контактов, списка волн и окна открытой волны. Звучит просто, но у каждого окна была тысяча и одна дополнительная кнопка.

Интерфейс сервиса только на первый взгляд кажется громоздким и запутанным. На самом деле он не сложнее, чем у Gmail. Рабочая площадь Google Wave условно поделена на три колонки.

Первая, самая узкая, разбита на два блока — меню навигации и список контактов. В меню навигации осуществлялась работа с сервисом, поиск волн по темам, выбор папок с волнами (их можно было группировать). Со списком контактов было еще проще: туда автоматически попадали все ваши почтовые контакты, оканчивающиеся на ***@gmail.com***. Во второй колонке показывались волны, в которых вы участвовали или к которым могли присоединиться. Третья колонка была самой важной: в ней отражалось содержание выделенной волны. Здесь-то и разворачивалось самое интересное — беседа.

Беседа представлялась в виде иерархической древовидной структуры. Ближайшая аналогия — страничка комментариев в ЖЖ. Только в Google Wave обмен сообщениями шел в реальном времени: собеседник видел каждую букву, которую вы набирали.

Из-за того, что дискуссия могла распасться на несколько ветвей сообщений, возникала опасность запутаться в беседе. Чтобы такого не случалось, разработчики придумали функцию обратной прокрутки: с ее помощью можно было проследить, в какой последовательности возникали комментарии в той или иной волне.

Таких вот маленьких приятных деталей, обеспечивавших комфорт пользователя, у сервиса было море. Основной проблемой стало в них разобраться. Не зря почти всю презентацию Расмуссены посвятили обзору функций сервиса. По их задумке, в волне можно было не только общаться, но и играть, редактировать документы, выкладывать галереи фотографий, смотреть видео. Более того, после релиза специально для Google Wave было создано не менее десятка приложений, открывающих океан других возможностей. Правда, немногие использовали и базовый-то функционал Google Wave — что уж говорить о дополнительных функциях.

Прочитанные и непрочитанные, постоянно обновляющиеся волны, тысячи контактов, множество дополнительных иконок... стараясь избавить юзеров от путаницы, Wave запутывала их еще больше.

Google Wave становилась агрегатором всего и вся в интернете, собирала в одном месте все приложения, нужные для серфинга в Сети. Но пользователям оказалось не по силам освоить один сложный сервис взамен дюжин простых.

Разработчики предложили перейти на единый сервис-форум, который приоткрывал дверь в совершенно другой мир — мир, во многом игнорирующий саму Сеть. С помощью Google Wave можно было творить, вести деловую переписку, болтать с друзьями, договариваться о встречах (прямо в окно волны помещалась карта Google Maps), опять же, играть.

Революционный откат

Фанатами Google Wave стали программисты, различные техногики, которые быстро поняли потенциал сервиса. Именно они бурно хлопали в конце презентации Google Wave на Google I/O.

Забавно, но именно их восторг сыграл с проектом злую шутку. Новоявленные поклонники взорвали Сеть сообщениями об инновационном сервисе. Благодаря их активности, их длинным языкам о проекте узнали буквально все. Мало кто понял, что представляет собой сервис, но желание его опробовать вызвало нездоровый ажиотаж вокруг ограниченного количества ключей и логинов к тестовой версии проекта. Одно время цена приглашения на бета-тест Google Wave доходила на eBay до $70.

Однако многие из тех, кто так рвался опробовать Wave, быстро покинули проект. Сервис не был рассчитан на рядового интернетчика, привыкшего к максимально простым приложениям. Чтобы только воспользоваться внутренним поиском, юзер должен был знать его синтаксис. Иначе говоря, если бы вы хотели найти волну по определенной теме, то должны были вбить в поисковую строку не просто «журнал Игромания», а «tag:журнал_Игромания». К этому мало кто был готов.

Многих также отпугнул перегруженный интерфейс. Он был создан в расчете далеко не на чайников. Чтобы разобраться с ним, необходимо было время. Просто заскочить, потыкать клавиши и получить желаемый результат — это не про Google Wave.

Впрочем, эти мелкие шероховатости — наравне с требовательностью к оперативной памяти и периодическим подвисанием на стадии бета-теста — никакого особо не волновали.

Волновал вопрос, с которым приходили пользователи: а для чего?

Мысль об отсутствии четкой концепции появилась сразу после презентации в 2009 году, когда проект только представили. Расмуссены и компания сосредоточились на демонстрации особенностей Google Wave, разнообразных фич, деталей, упустив главное — суть.

Создатели Google Wave предложили море возможностей, но так и не объяснили, кому сервис действительно необходим.

Ошибки

Аудитория — это ключевое слово для любого проекта. Когда вы представляете на рынке работу, вы обязаны знать, кто ваш покупатель. Именно под его запросы вы формируете свою рекламную кампанию, именно ему адресуете товар, но — самое главное —

Не отдавая себе отчета в том, что Google Wave — прекрасный менеджерский инструмент, разработчики все добавляли и добавляли новые функции — например, игры.

Мы представим — нас рассудят

Начало конца Google Wave — сама ее презентация. Уже на второй минуте вице-президент по разработкам сознается: «Нам нужны разработчики, которые помогут нам завершить этот проект». Все. Занавес.

Презентация Google Wave шла полтора часа. За это время разработчики так и не смогли в двух словах охарактеризовать приложение, над которым работали почти два года. Аудитории представили все особенности, все возможности будущего сервиса, рассказали, что он умеет, как он умеет, в общем, провели блистательный экскурс, так и не ответив на главный вопрос — что это?

Отсутствие четкой концепции очень ясно обозначили многочисленные статьи, посвященные анонсу: ни одна из них толком не могла раскрыть суть новинки. Новая почта? Замена «аськи»? Улучшенный форум? Новая версия привычного Gmail? Разработчики кивали головой и добавляли что-нибудь вроде: «Ага, а еще наша программа умеет это и это».

Возможно, именно поэтому риторический вопрос Ларса Расмуссена — как бы выглядела электронная почта, если бы ее изобрели сегодня, — публика восприняла слишком буквально. Многие журналисты уцепились за сравнение Google Wave с электронной почтой. Так в Сети родилась теория о том, что Google готовит ее убийцу.

Правда, «убийственная» тема началась вовсе не с анонса братьев Расмуссенов. Сверхъестественная популярность Twitter, рост числа пользователей социальных сетей заставили аналитиков задуматься о наступлении новой эры коммуникаций. Цифрового века без электронной почты, века, в котором люди общаются в реальном времени, а информацию о себе размещают в статусах и анкетах. Века, в котором громоздкие письма становятся анахронизмом.

Отсутствие четкой концепции, возможно, и было главной причиной, почему руководство Google приняло решение показать «Волну» раньше положенного срока — прежде, чем сервис отшлифуют. А концепция Расмуссенов либо не подходила новому проекту, либо у них ее действительно не было. Мысль придумывать что-то сверху шла вразрез с политикой компании. В итоге и было решено показать проект в 2009-м на Google I/O перед дружественной аудиторией программистов, которую в начале презентации не раз и не два просили помочь. Но не вышло.

«Привет, мы тут скидываемся Леше на телевизор, ты в доле?» — с Google Wave проводить опросы стало гораздо легче: сразу видно, кто за что проголосовал.

Желающих спасти Google Wave в 2010-м нашлось куда меньше, чем желающих попробовать новый сервис в 2009-м.

вы под него разрабатываете проект. Если существует концепция, но аудитория еще не определена, начинается либо ее поиск, либо попытка подстроиться под рынок целиком. Как правило, второй вариант приводит к закрытию проекта.

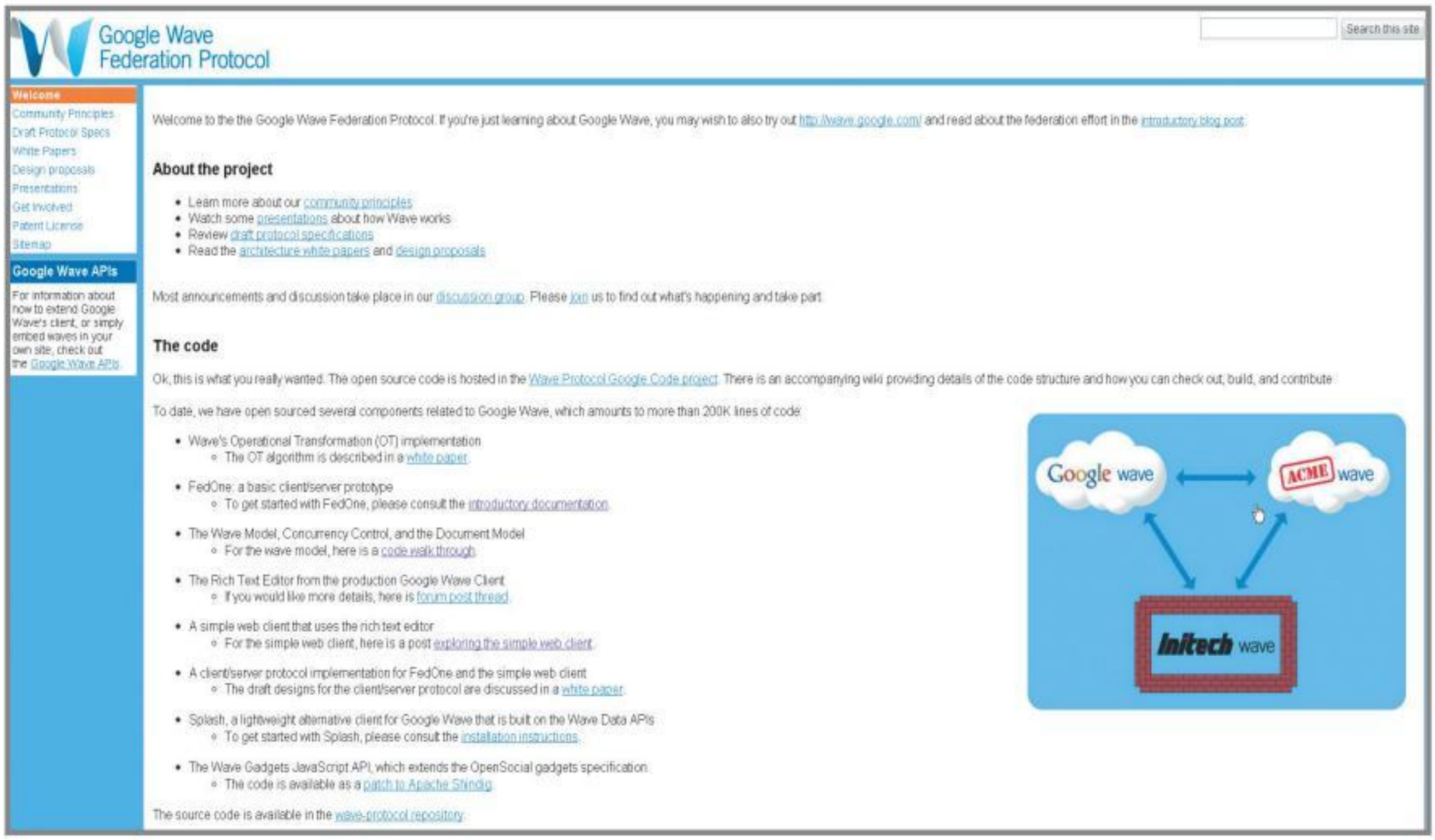
Это была первая ошибка Google.

Проект позиционировался как сервис будущего, очередная революция на «Гу». Подразумевалось, что он станет новым стандартом интернет-общения, главным местом словесных баталий в Сети. По крайне мере, авторы на это надеялись. Впрочем, их легко понять. Какая мать не прочит своего сына в президенты?

Однако команда разработчиков понимала, что для успеха их проект должен обладать рядом особенностей. За этим дело не стало: Google Wave научили переводить на лету (вы могли беседовать в реальном времени со жгучей черноглазой испанкой, не зная испанского), перетаскивать картинки прямо из папки в браузер, обеспечивать пользователям одновременную правку документа, рисовать таблицы прямо в окне диалога — и так далее, и тому подобное.

В итоге проект раздулся. Сложилось впечатление, что авторы решили сделать Google Wave настолько многофункциональным, насколько возможно. Получился Франкенштейн-лайт: на лицо ничего, но при тесном знакомстве голова кружится. Желая охватить всех потенциальных клиентов сервиса, команда Расмуссенов переусложнила проект и сделала его недоступным для простых юзеров, то есть для основной массы пользователей.

Это вторая ошибка Google.



Google выложила в свободный доступ 200 000 строк кода Google Wave. Узнать, как создать собственную волну, можно на сайте www.waveprotocol.org.

Казуальная аудитория клюет на любую громкую и яркую рекламную кампанию. Даже если кампания предназначена другой аудитории, казуальная масса среагирует на любой значительный в масштабах Сети шум. Шума вокруг Google Wave было предостаточно, и сервис привлек к себе внимание общественности. Другое дело, что знакомство рядового пользователя с Wave заканчивалось, когда он только заходил на страницу сервиса.

Но и те, кому хватало терпения, смекалки и времени разобраться в интерфейсе, тоже уходили. Использовать сервис как интернет-мессенджер было неудобно — Google Wave слишком громоздка. Более того, общаться было не с кем: пользователей мало, контента нет (а теперь — и не предвидится). Решать корпоративные задачи, для которых Google Wave идеально подходила, нужно было далеко не всем.

Братья Расмуссены создали сервис, идеально подходящий для совместной работы над творческими проектами. Проблема в том, что, как и любые гении, они не сумели понять, что именно сотворили. Так компания упустила не только своих преданных фанатов, но и потенциальный рынок, о котором не догадывались и создатели сервиса.

Когда Расмуссены появились в центральном офисе Google и показали, над чем трудились на протяжении двух лет... Нет, руководство не закрыло проект, оно, считайте, самоустранилось, представив Google Wave публике в виде нограненого алмаза. Знаете, такой алмаз порой принимают за обычный булыжник.

Расмуссены поняли позицию своего руководства, поэтому не раз и не два просили помощи независимых программистов. Им казалось, что дело в недостатке особенностей, в сырости кода, в количестве приложений. На самом же деле просто нужен был толковый маркетинг.

Это была третья ошибка Google.

Сейчас самые преданные поклонники сервиса — небольшие команды, работающие удаленно. Действительно, трудно придумать что-то удобнее для дизайнеров, живущих, к примеру, по обе стороны Атлантики. Сервис предоставляет им фантастические возможности взаимодействия. То же касается и программистов, сценаристов, художников, которые в реальном времени могут работать одновременно над одним конкретным проектом так, будто находятся за одним рабочим столом.

Трагедия, что руководство Google либо не разглядело потенциал сервиса, либо посчитало, что эта аудитория слишком малочисленна, и решило попытаться привлечь к проекту широкие массы. К чему это привело — вы уже знаете.

4 августа 2010 года, спустя два с половиной месяца после официального запуска, Google объявила, что прекращает развитие Google Wave как самостоятельного проекта. В качестве отдельного продукта он просуществует, скорее всего, до конца года, затем часть его функций переймет **Gmail**.

Это сообщение удивило многих аналитиков, но оставило равнодушными пользователей. Аналитики не ожидали, что непопулярный проект закроют столь рано, — а жители Сети молчанием одобрили решение Google.

Как бы то ни было, нашлись те, кому судьба Google Wave небезразлична. Поклонники сервиса запустили сайт по сбору подписей в поддержку проекта. За месяц ресурс **Save Google Wave** собрал порядка 44 000 подписей (выразить симпатию проекту можно на **SaveGoogleWave.com**). Цифра, скажем честно, совсем несерьезная. Google она не остановит. На Wave как на отдельном самостоятельном проекте поставлен крест; чтобы многолетние усилия не пропали втуне, Google передает код Google Wave общественности — благодаря этому немногочисленные сторонники смогут поднимать свои Wave-серверы и создавать локальные волны на собственном оборудовании (подробнее — на сайте **WaveProtocol.org**).

Будущее команды братьев Расмуссенов более туманно. Возможно, ее уже распустили, людей перевели на другие проекты, а братьев понизили в должности. Возможно, все не так грустно и команда готовится к новому заплыву, к новой волне. ■

Павел Шубский

В ЧЕТЫРЕХ СТЕНАХ

Самые необычные компьютерные корпуса

Все мы давно привыкли к стандартным компьютерным корпусам. Черная прямоугольная коробка с торчащими проводами стоит где-нибудь под столом, не привлекает взгляд, кушать не просит — да и ладно. Но в линейке любого уважающего себя производителя обязательно найдется оригинальная модель — с неоновой подсветкой, прозрачными стенками, боками неправильной формы, воинственным забралом или даже гидравлическим приводом.

И холодильник, и батарея

Zalman TNN 500A

В 2004 году южнокорейский разработчик систем охлаждения **Zalman** решил, что в компьютере вообще не нужны вентиляторы, а любым компонентам системы должно хватать пассивных радиаторов с тепловыми трубками. Дитя этой философии — корпус **TNN 500A**, больше напоминающий холодильник или шкаф для серверов.

Внутренний отсек TNN 500A удивит даже завзятых компьютерных энтузиастов — десятки тепловых трубок переплетаются тут в невероятный клубок. Вентиляторов и правда не найти. Пассивные радиаторы на процессор, видеокарту, жесткий диск поставляются в комплекте, но устанавливать их нужно самостоятельно. Специфичные стенки корпуса при этом работают как один массивный радиатор для рассеивания выделяемого горячими компонентами тепла. Разумеется, конструкция во время работы сильно нагревается.

Даже шесть лет назад этакий сделай-сам-обогреватель для холодных российских зим, конечно же, накладывал существенные ограничения на устанавливаемые компоненты. Собрать компьютер из самых мощных комплектующих того времени не представлялось возможным (пассивная система охлаждения с ними бы не справилась), и безвентиляторная затея провалилась — тишайший тысячедолларовый корпус так и не стал популярным.

С ветерком на «Мазерати»

Spire SP-ATX-PALU Pininfarina

Иногда разработчики компьютерной техники сотрудничают с производителями автомобилей или известнейшими тюнинг-ателье. В результате появляется невероятно стильная техника — не всегда эргономичная и эффективная, но какая же красивая!

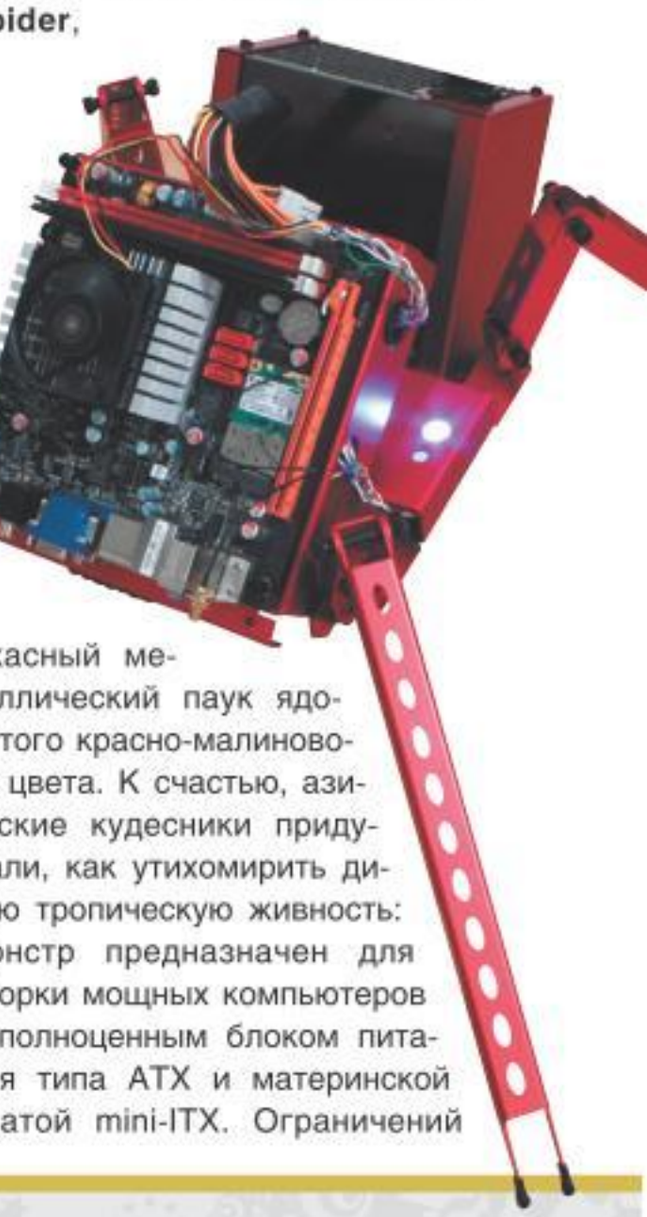
Отличный пример подобного союза — **Spire Pininfarina**. Сотрудники итальянской фирмы **Pininfarina S.p.A.**, восемьдесят лет отвечающие за облик автомобилей Ferrari, Maserati, Rolls-Royce, Cadillac, Jaguar, Volvo и Alfa Romeo, разработали для Spire элегантный системный блок с изогнутой передней панелью и откидными боковыми стенками.

Корпус формата ATX вместит и длинную видеокарту, и массивный процессорный кулер. Для удобства сборки правая боковая панель откидывается вместе с лотком для материнской платы и прорезями для плат расширения — лазить с отверткой вам точно не придется. Для охлаждения внутреннего отсека Spire Pininfarina используются три 80-миллиметровых вентилятора и два 120-миллиметровых, на переднюю панель выводятся все необходимые порты. Корпус без блока питания продается за 4500 рублей, найти его не составит труда.

Оверклокерская живность

Lian Li PC-T1R Spider

Заморские техноджунгли породили настоящего монстра — с заводов тайваньской фабрики **Lian Li** сошел корпус **PC-T1R Spider**, ужасный металлический паук ядовитого красно-малинового цвета. К счастью, азиатские кудесники придумали, как утихомирить дикую тропическую живность: монстр предназначен для сборки мощных компьютеров с полноценным блоком питания типа ATX и материнской платой mini-ITX. Ограничений



нет, PC-T1R Spider вместит все важные комплектующие, — а вам не придется продумывать, как распределить воздушные потоки.

Разработчики утверждают, что конструкция идеально подходит для оверклокеров: стенд без стенок позволит организовать все провода и кабели перед чудовищными экспериментами с применением жидкого азота. В отличие от многих других дизайнерских штук этот корпус продается почти везде — приобрести конструкцию можно за $130-200 в европейских интернет-магазинах.

огромный 250-миллиметровый вентилятор с голубой подсветкой. Разработчики называют его «очень большой чувак» (Super Big Boy). На переднюю панель корпуса выведены порты USB, аудиоразъемы, eSATA и даже FireWire — любители подключать внешние устройства будут довольны. Единственный минус — собрать компьютер в Antec Skeleton далеко не так просто. Ах да, еще и цена в 6000 рублей не внушает оптимизма.

Бес в ребро

Antec Skeleton

Если открытый корпус Lian Li PC-T1R Spider ориентирован в первую очередь на экспериментаторов и железных экстремалов, то **Antec Skeleton** предназначен скорее для простых любителей экзотики. Все комплектующие здесь крепятся на горизонтальную металлическую раму, над которой нависает декоративный кожух — импровизированные ребра. От пыли они не защищают, но считается, что располагать мощную видеокарту или модули памяти в открытом корпусе слишком опасно, ведь туда может что-то попасть. Правда, такие корпуса все равно обычно не убирают под стол — иначе язык домашнего котика точно намотается на один из кулеров.

Для дополнительного охлаждения в Skeleton используется

Корпус против Хищника

Acer Predator G7700

Acer Predator G7700 похож на готового к турниру рыцаря: переднюю панель прикрывает массивное забрало, граненые боковины корпуса напоминают латы.

Поднимаем забрало — и видим ребристую поверхность с загадочной синей подсветкой в нижней части. Теперь лицевая панель напоминает маску Дарта Вейдера. Здесь расположены кардридер, дополнительные порты и оптические приводы. Судя по всему, стоят они тут намертво — вытащить их и безболезненно заменить другими не удастся.

К изменениям Acer Predator G7700 вообще недружелюбен: Acer не продает его отдельно, только в комплекте с мощной игровой начинкой — четырехъядерные Intel Core 2 Quad и Extreme, до 8 Гб оперативной памяти, до трех видеокарт NVIDIA, водяная система охлаждения и многочисленные медные радиаторы. Поэтому понятно, что в российской рознице ПК стоил совсем некорпусных денег — 50-60 тысяч рублей.

АКРИЛОВОЕ БЕЗУМИЕ

Уж не знаем почему, но прозрачные акриловые корпуса считаются чем-то особенным, необычным. Производители уверяют, что это корпус вашей мечты, но забывают сказать, что внутренности компьютера — бесконечный моток проводов и кабелей с еле видными кремниевыми платами — выглядят не слишком-то соблазнительно, а акрил собирает отпечатки пальцев и магнитит мусор как сумасшедший. Мы можем назвать с десяток производителей однотипных прозрачных корпусов разной степени паршивости — будь вы хоть трижды большой любитель светящихся полимеров, найти идеальный вариант все равно не удастся. Плюс у акриловых корпусов только один: стоят они сравнительно недорого, 1500-2000 рублей.

Впрочем, если ваша цель — заиметь стильную, а не производительную и надежную систему, то попытаться можно. Потратите несколько дней на подбор компонентов с одноцветной подсветкой, аккуратно соберете, проведя провода по периметру, зажав лишние скрутками... а потом будете включать компьютер и показывать его друзьям исключительно в медицинских перчатках, чтобы не оставлять отпечатков пальцев.

Арабская башня

Lian Li PC-888

Специально для поклонников арабской гигантомании компания Lian Li, вдохновившись архитектурой одной из самых дорогих гостиниц в мире, «Бурдж аль-Араб», разработала высокий компьютерный корпус **PC-888**. Правда, азиатские дизайнеры слегка перегнули палку и выкрасили конструкцию в ядовито-синий цвет — а отель-то белый, его проектировали так, чтобы он напоминал большой парус. В остальном же башня Lian Li и башня «Бурдж аль-Араб» похожи: обе необычайно дороги и, уверены, ожидания оправдают. Материнская плата, например, крепится в 74-сантиметровом корпусе к специальной раме, которую можно легко вытащить и наслаждаться сборкой на столе.

Внутри PC-888 разделен на несколько зон — вверху выделено место под оптические приводы, чуть ниже идет секция для блока питания (есть поддержка даже самых длинных серверных моделей). Отсеки для четырех 3,5-дюймовых винчестеров расположены в середине, каждый из них оснащен разъемами SATA для горячей замены. За охлаждение отвечают два 140-миллиметровых вентилятора на передней панели и один 120-миллиметровый на задней. Скорость вращения вертушек регулируется на верхней панели корпуса, где также расположены четыре порта USB 2.0, FireWire, eSATA, аудиоразъемы и кардридер.

Заполучить такую башню можно за $500 — корпус в три раза дешевле, чем ночь в самом простеньком номере отеля «Бурдж аль-Араб».

Черный чемоданчик

NZXT Vulcan

Вы когда-нибудь бывали на так называемых LAN-вечеринках? Ну, когда несколько друзей собираются под одной крышей, приносят свои домашние компьютеры и играют во что-нибудь по сети. Ах да, в России ведь есть компьютерные клубы... А вот на Западе и в Азии традиция LAN-вечеринок весьма распространена, и производители специально выпускают компактные переносные корпуса с богатым функционалом.

Один из таких системных блоков представила компания **NZXT**. Конструкция под названием **Vulcan** — это компактный черный чемоданчик с массивной ручкой. Модель вмещает материнскую плату формата micro-ATX, но не ограничивает вас в выборе видеокарт — сюда влезают даже исполинские 35-сантиметровые графические монстры последних поколений. За охлаждение внутреннего отсека Vulcan отвечают два 120-миллиметровых вентилятора, а технобаньяки могут установить дополнительный 200-миллиметровый вентилятор на боковую панель. В корпусе поместится пара винчестеров, пара оптических приводов и даже компактная система водяного охла-ждения! Стоит он для своего функционала не очень много — 2700 рублей.

Сплошная лошадиная сила

Thermaltake Level 10

Thermaltake и дизайнеры немецкого автомобильного концерна **BMW** выпустили один из самых стильных и необычных

СТОЛОКОМПЬЮТЕРЫ

...XYZ Desk

Сотрудники дизайнерского ателье **...XYZ** попытались совместить изящество систем **Apple Mac** с универсальностью и возможностями компьютеров на основе **Windows**. Стол **...XYZ Desk** вмещает все необходимые для работы компоненты — микросхемы и текстолиты скрываются прямо в столешнице. На боковой панели конструкции предусмотрена прорезь для привода оптических дисков и порты USB, а закрепленный на стойке монитор можно передвигать и наклонять куда душе угодно.

Создатели не говорят, насколько мощную систему можно собрать в их «корпусе», но, судя по толщине столешницы, полноценную видеокарту установить точно не получится. Компьютерный стол ...XYZ должен был появиться еще в 2007 году, однако до фабрик и заводов чертежи до сих пор не добрались.

Sync PC Integrated Desk

Этот стол-концепт — дипломный проект дизайнера Гарета Баттенсби. Он предлагает использовать правую ножку стола в качестве системного блока, а левую — как тумбочку, для хранения компакт-дисков и других нужных вещей.

От традиционных корпусов толстая правая ножка ушла недалеко — планируется, что в корпус-стол можно будет установить любую материнскую плату и любую видеокарту. Все провода, разумеется, нужно пропускать через внутренние отсеки конструкции.

Кроме того, дизайн предусматривает использование стола в качестве — не поверите! — стола. Громадный ЖК-монитор откидывается, а черная глянцевая клавиатура с подсвечивающимися белыми клавишами снимается. Жаль, что перспективная разработка никогда не попадет в продажу.

Mod Overkill Desk

В 2009 году редакция журнала Popular Mechanics продемонстрировала, как самостоятельно собрать интегрированный в стол игровой компьютер. Журналисты связались с энтузиастами из компании Danger Den и заказали тем прозрачный акриловый кейс, позвонили в фирму Synaptics и попросили разработать единственный в своем роде тачпад для интеграции в столешницу.

Внутрь конструкции под названием Mod Overkill поместились самые мощные компоненты того времени — видеокарта **Palit GeForce GTX 280**, четырехъядерный процессор **Intel Core 2 Quad** частотой 3 ГГц, 4 Гб оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3**, пара винчестеров **WD VelociRaptor** на 300 Гб. Для подключения видеокарты к материнской плате использовался некий проводной переходник до шины PCIe. Все это было оплетено трубками системы водяного охлаждения, утыкано 7 вентиляторами и 13 лампами неоновой подсветки. Питание к компонентам подавал 1000-ваттный блок питания.

Журналисты собирали такой компьютер несколько месяцев, потом еще пару недель возились с установкой Windows 7, наконец установили, сели играть... но любопытно другое — что они теперь-то, интересно, делают с этой неоново-акриловой штуковиной? Используют как обеденный стол?

корпусов современности — **Level 10**, эксцентричную модульную конструкцию, где под каждый компонент компьютера предусмотрен собственный блок. Что-нибудь вам напоминает? Говорят, разработчики хотели создать нечто, похожее на двигатель автомобиля.

Thermaltake Level 10 вмещает шесть корзин для жестких дисков, крупный отсек для 5,25-дюймовых устройств, ангары для материнской платы с периферией и блока питания. Все это закреплено на единой металлической раме — именно через нее нужно проводить все интерфейсные кабели и провода (интересно, каким образом им хватит длины?). Разработчики уверяют, что в таких условиях компоненты компьютера чувствуют себя наиболее комфортно: видеокарта не прожаривает процессор, жесткие диски не дышат теплым воздухом из основного отсека и так далее. Но это мелочи — мы готовы поклясться, положа руку на сердце, что нам глубоко все равно, как там чувствуют себя компоненты компьютера в Level 10. Нам нужен этот корпус немедленно! Осталось накопить сумму в районе $800.

Это он, Мегатрон

SilverStone Raven

Компания **SilverStone** решила выделиться из толпы и представить корпус с нетрадиционным расположением элементов. Компоненты компьютера во внутреннем отсеке **Raven** повернуты на девяносто градусов: на задней стенке есть лишь отверстие для вентилятора БП, а панель ввода/вывода материнской платы смотрит в потолок. Но не стоит волноваться, что из корпуса,

как колючки из ежика, будут торчать провода: верхнюю панель Raven прикрывает декоративная крышка, под которой можно аккуратно провести все кабели.

Причудливое расположение компонентов, оказывается, не просто каприз дизайнеров. Корпус сконструирован так, чтобы обеспечивать максимальное пассивное охлаждение комплектующих. Как известно, теплый воздух поднимается наверх, холодный остается внизу — вот и наш корпус забирает свежий воздух через прорези в нижней части, проводит его через всю систему, охлаждает компоненты и выводит тепло наверх. Еще эффективнее конструкция работает, если установить внизу два 180-миллиметровых вентилятора на вдув и один 120-миллиметровый вверху — на выдув. Утверждается, что в таком системном блоке компьютер не только лучше охлаждается, но и меньше шумит (еще бы, за двести-то с лишним долларов!).

Не знаем, как вам, но нам кажется, что этот корпус вот превратится в гигантского робота, скажет: «Это я, Мегатрон!» — и улетит громить Нью-Йорк.

Бомба таинственного действия

ASUS Vento 3600

Как-то раз тайваньская компания **ASUS** решила после долгого перерыва вернуться на рынок компьютерных корпусов. Рынок, понятно, к тому времени уже успели занять другие крупные производители, и ASUS нужен был корпус-бомба, который бы удивил скучающую публику. Такой бомбой стал **Vento 3600**. Придумать корпус с более притягательным дизайном было непросто: в раздутых ноздрях и высоком лбе угадывался силуэт и космического корабля, и морды жуткого пришельца, и локомотива из футуристической киноленты — да всего, что так мило сердцу любого игрока.

Инженеры представили Vento 3600 в трех беспроигрышных цветах — ярко-синем, ярко-зеленом и ярко-красном, но хитом продаж он так и не стал. Выяснилось, что за откидным пластиковым забралом спрятана довольна обычная конструкция, да и само забрало на хлипких шарнирах устроило не многих. Кто-то не оценил не слишком эргономичные раздутые формы и общую громоздкость. Кого-то отпугнула высокая цена (в 2005-м, когда корпус появился в продаже, он стоил около $150). В общем, продавался Vento 3600 плохо, но главную свою задачу — привлечь внимание к линейке корпусов ASUS — выполнил.

«Внимание, чужеродный загрязнитель!»

GMC R-4 Bulldozer

Бывает так, что необычные устройства стоят совсем недорого. Корпус **GMC R-4 Bulldozer** — как раз из таких. Южнокорейская компания **GMC** эффектно выделилась на фоне конкурентов, представив конструкцию, стилизованную под огромный строительный экскаватор. Корпус напоминает робота-уборщика «ВАЛЛ-И», только более агрессивного и явно недобро настроенного.

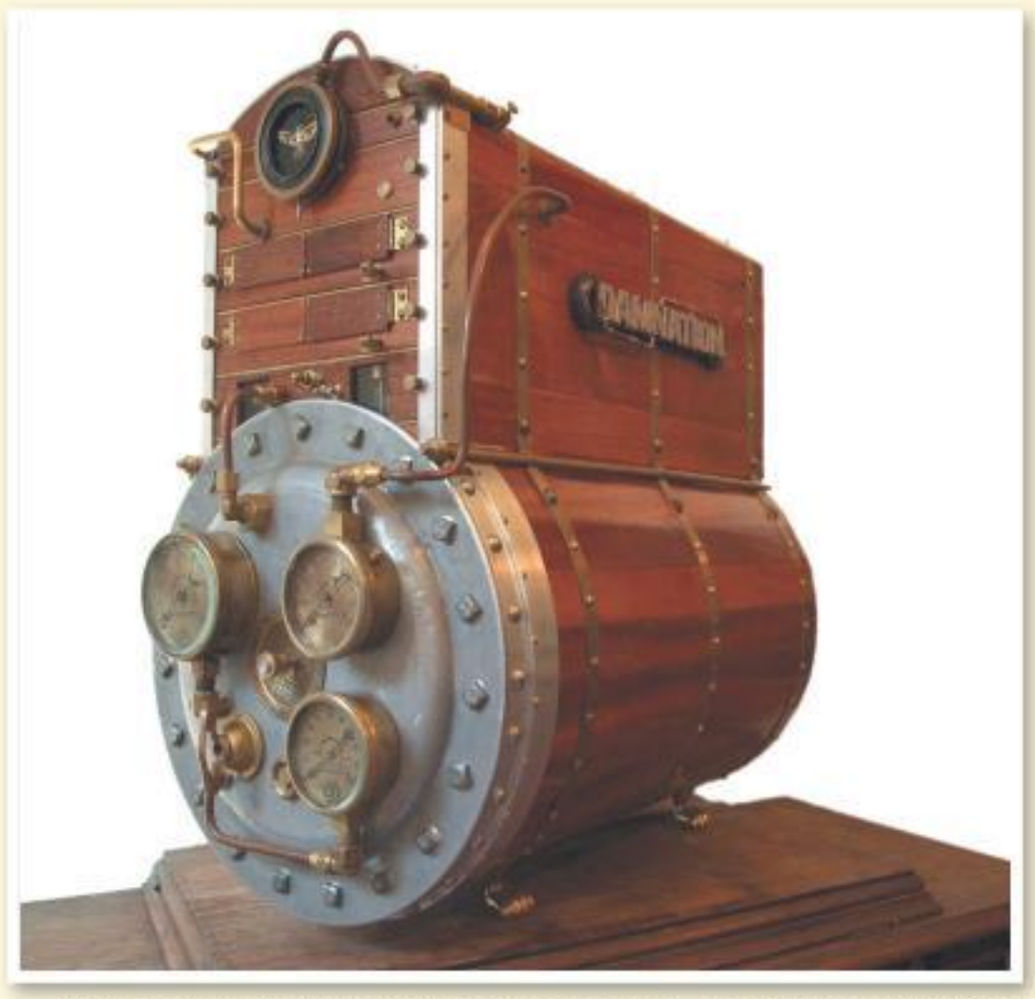
На передней панели R-4 Bulldozer нет привычных мест для 5,25-дюймовых приводов. Единственный дисковод устанавливается вертикально, и лоток его выезжает вниз на манер ковша (импровизированный гидравлический привод выполняет лишь декоративную функцию). А вот внутри все привычно: комплектующие прикручиваются отвертками, разве что жесткие диски нужно располагать вертикально. За охлаждение компонентов отвечает 92-мм светящийся передний вентилятор и 120-миллиметровый вентилятор на задней панели. Корпус без блока питания продается за 2500 рублей, что в сравнении с прочими дизайнерскими моделями совсем немного.

СДЕЛАЙ САМ

Batmobile Tumbler PC

Умелец под псевдонимом batfan06 очень любит Бэтмена и все с ним связанное. Однажды фанат даже нашел в магазине игрушек копию радиоуправляемого бэтмобиля Tumbler, выполненную в масштабе 1:6, вытащил из него все внутренности, вынул стекла и... собрал полноценный компьютер с подсветкой, приводом оптических дисков и внешними портами USB для подключения периферии. Конечно, ездить машинка перестала (двигатель был принесен в жертву моддерскому богу), а место мотора занял **AMD Sempron** частотой 2,8 ГГц — автор утверждает, что ему был нужен компьютер для интернета, да и особенно мощные комплектующие в корпус игрушечного авто не поместились бы.

Steampunk PC



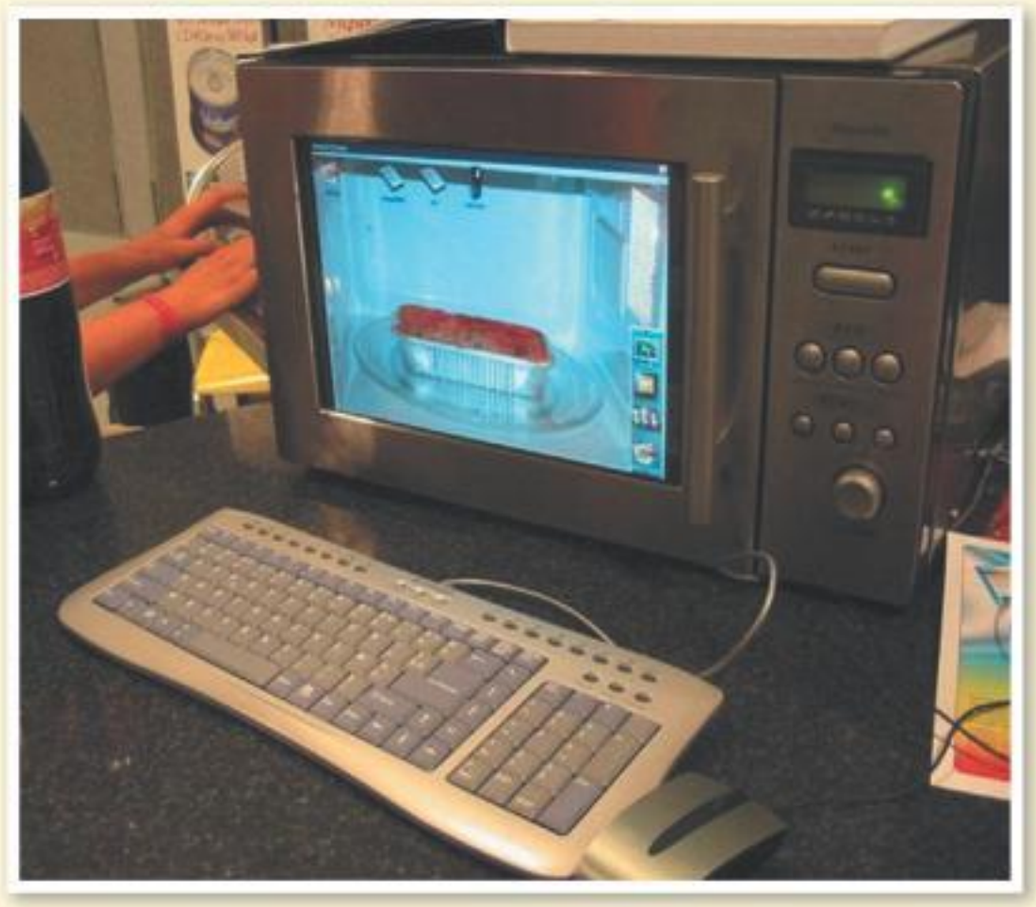
Игра **Damnation** не стала откровением, но все же привлекла внимание любителей стимпанка благодаря хорошо выдержанному антуражу и стилистике. Для продвижения своего продукта студия **Blue Omega Entertainment** связалась с известным моддером Jake-of-all-trades и попросила создать необычный компьютерный корпус в стиле игры.

Моддер с удовольствием взялся за работу и представил фантастически красивый «паровой» кейс **Telecalculograph Mk II**. Конструкция, напоминающая паровой котел, построена на основе вполне серийного корпуса **SilverStone TJ04**. Правда, от оригинальной модели здесь не осталось почти ничего. Передняя панель корпуса увешана винтажными счетчиками и рычагами; порты USB спрятаны под раскрывающейся диафрагмой; стенки отделаны деревянными планками с массивными металлическими клепками. В общем, загляденье.

HabiCase

Создатели этого корпуса считают, что хомячкам и морским свинкам очень тоскливо, пока их владельцы сидят за компьютерами. К счастью, на помощь беднягам приходит корпус **HabiCase**. Весь системный блок оплетают и пронизывают пластиковые трубки, по которым хомячки могут бегать, глазеть на светящиеся потроха ~~и сходить с ума от шума вентиляторов~~. Авторы утверждают, что в таком корпусе хомячку точно не будет скучно, а выделяемое тепло поможет ему согреться холодными зимними вечерами. Остается надеяться, что бедную живность не убьет случайным статическим зарядом. Смешной корпус даже можно купить на сайте **ThinkGeek.com** за $150.

Microwave PC



Легендарный компьютер **Microwave PC** был собран для демонстрации на выставке CES 2003 года. Разработчики вытащили все внутренности из обычной микроволновой печи и на их место установили компьютерные комплектующие; в дверцу интегрировали тонкий ЖК-дисплей. Особенно необычно этот моноблок выглядит, если на рабочий стол установить фотографию внутреннего отсека микроволновки. Становится даже жалко, что от самой печи в устройстве ничего не осталось: вот если бы корпус мог подогревать еду во время длительных забегов по локациям **World of Warcraft**...

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НАНОПЛЕЕР С ВПЕЧАТЛЯЮЩИМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ

iPod nano 6G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 1,5 дюйма (240x240, 220 ppi), сенсорный, мультитач
- **Частотный диапазон:** от 20 до 20 000 Гц
- **Форматы аудио:** MP3, MP3 VBR, WAV, AAC, Protected AAC, HE-AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF
- **Память:** 8/16 Гб
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время зарядки:** 80% — 1,5 ч, 100% — 3 ч
- **Время автономной работы:** 24 часа
- **Дополнительно:** акселерометр, FM-приемник
- **Размеры:** 3,8x4,1x0,9 см
- **Вес:** 21 г
- **Цена:** 8 Гб — 6990 руб., 16 Гб — 8490 руб.

С новыми айподами произошла интересная ситуация: **iPod shuffle** опять обзавелся кнопками, а вот **iPod nano**, напротив, от них практически полностью избавился. И если shuffle в целом остался верен традициям серии, то nano ушел на удивление далеко от истоков: шестое воплощение радикально отличается от пяти предыдущих. Шутка ли, знаменитый click-wheel — визитная карточка серии — уступил место сенсорному дисплею, и не абы какому, а с мультитачем. Экран занимает всю переднюю панель плеера, однако диагональ у него всего 1,5 дюйма, так что даже два пальца умещаются на дисплее с трудом. Соответственно, мультитач-жест здесь всего один — переворот на девяносто градусов. Все остальные действия выполняются одним пальцем.

Насколько удобно новое управление? Бывалые пользователи, вероятнее всего, скажут, что с предыдущими nano обращаться было удобнее, но, на наш взгляд, и у 6G с эргономикой все в порядке. Благодарить стоит прежде всего тщательно оптимизированный интерфейс местной операционной системы: кнопки вышли довольно большими, нажимать их удобно. Ну а за регулировку громкости отвечают все-таки не виртуальные ползунки, а привычные кнопки на торце плеера. Кстати, операционная система новинки на первый взгляд очень похожа на iOS, но сходство это лишь внешнее: из мобильной ОС в nano перекочевали только иконки и общий стиль оформления.

Переход на сенсорный дисплей позволил Apple изменить предполагаемый способ ношения плеера: nano 6G следует не закидывать вглубь кармана, а крепить к одежде с помощью клипсы, как iPod shuffle. С click-wheel это было бы затруднительно — «чудо-колесо» сделало бы плеер слишком массивным. А так... 21 грамм веса и 4 сантиметра ширины — малютка. ● *Николай Жогов*

ВНЕШНИЙ ВИНЧЕСТЕР ДЛЯ МИНИМАЛИСТОВ

Kingmax KE-91

Kingmax расширяет ассортимент: теперь помимо флэш-накопителей, оперативной памяти и аккумуляторов компания начинает выпускать внешние жесткие диски.

Модель **KE-91** — дебютный, но весьма привлекательный продукт компании. Покупателей завлекают двумя особенностями — компактностью и хитрым комплектным ПО. Малые размеры и вес обусловлены минимализмом дизайна: внутренний 2,5-дюймовый жесткий диск и переходник SATA-USB спрятаны между двумя тонкими алюминиевыми пластинами, а дыры на боковых торцах закрыты пластиковыми вставками. Металлические части выкрашены матовой краской (черной, красной или серой) — получается просто, практично и в каком-то смысле даже стильно. Механизмов защиты от удара в самом устройстве не предусмотрено, но для борьбы с невзгодами в комплект поставки включен чехол из кожзаменителя.

Работает винчестер практически бесшумно. Нагрев незначителен, поскольку алюминий быстро рассеивает тепло, да и используемый накопитель от **Toshiba** отличается холодным нравом. А вот скорость передачи данных — на уровне решений среднего класса: в обычном режиме она не превышает 25-30 Мб/с. Однако ситуацию спасает программное обеспечение **TurboHDD USB**. Звучит фантастично, но при использовании этой утилиты KE-91 становится шустрее примерно на треть и догоняет по производительности более дорогие решения: в режиме Turbo скорость подскакивает до 35-40 Мб/с. Есть на диске и другое, не столь интересное ПО: SecureDrive EX2 шифрует данные по алгоритму AES128/192/256, а PC-Clone EX Lite занимается резервным копированием данных. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип HDD:** 2,5 дюйма, SATA 2
- **Объем:** 320, 500 или 640 Гб
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Цвета:** 320, 500 Гб — красный, серый, черный, 640 Гб — только черный
- **Размеры:** 11,4x7,5x1,2 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена:** 320 Гб — 1750 руб., 500 Гб — 2100 руб., 640 Гб — 2410 руб.

ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ НЕТТОП

ASRock Vision 3D 135B

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i3-370M, 2,4 ГГц
- **Оперативная память:** 4 Гб DDR3-1066 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GT 425M
- **Накопитель:** HDD (2,5 дюйма, 500 Гб, 7200 об/мин)
- **Оптический привод:** BD-Combo
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11b/g/n
- **Передняя панель:** 2x USB 3.0, микрофон и наушники
- **Задняя панель:** USB 3.0, 5x USB 2.0, HDMI, DVI-I, eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио
- **Дополнительно:** пульт ДУ, кардридер
- **Размеры:** 20x20x7 см
- **Цена:** 30 000 рублей

ASRock называет свою новинку «неттопом с поддержкой 3D». Звучит красиво, но на практике это означает лишь, что среди многочисленных железок, ставших основой девайса, числится видеокарта от **NVIDIA**, поддерживающая технологию **3D Vision**. Конкретно — **GeForce GT 425M**. Специальных очков в комплекте поставки не предусмотрено, так что вынесенное в название новинки «3D» — это в большей степени рекламная приманка, и попадаться на нее не стоит. Но если смести всю эту маркетинговую шелуху, то под ней можно обнаружить довольнотаки интересный неттоп. Добротный, быстрый и хорошо сбалансированный.

В базовую комплектацию входят мобильный процессор **Core i3-370M** и 4 Гб памяти. Вместе с упомянутой видеокартой от NVIDIA это железо дает весьма внушительную для неттопа производительность, особенно на фоне «атомных» решений — при желании на новинке даже можно играть. А вот по габаритам мини-компьютер недалеко ушел от своих собратьев — и для маленькой алюминиевой коробочки ASRock это большой плюс.

Опять-таки, новинка будет великолепной основой домашнего кинотеатра: с Vision 3D 135B и с Blu-ray дружит, пульт ДУ имеет, разъемом HDMI не обделен. А чтобы взаимодействие с портативными накопителями шло максимально продуктивно, в неттопе предусмотрено сразу три порта USB 3.0, два из которых находятся на передней панели. Словом, экономить на мелочах авторы не стали, отсюда и внушительная цена новинки. ● *Николай Жогов*

СМАРТФОН ДЛЯ МАКСИМАЛИСТОВ

HTC Desire HD

У **HTC** новый флагман — **Desire HD**, напичканный, как свойственно всем флагманским решениям, всеми передовыми разработками. Только посмотрите на эту начинку: мощнейший процессор **Qualcomm MSM 8255**, функционирующий на частоте 1 ГГц, сочетается с 768 Мб оперативной памяти и графическим блоком **Adreno 205**, что делает смартфон исключительно быстрым. Их гармонично дополняет качественный 4,3-дюймовый дисплей разрешением 800x480 и 8-мегапиксельная камера с двойной светодиодной вспышкой. Все по высшему разряду, никаких компромиссов. Программная оболочка подобрана под стать аппаратной составляющей: устройство работает под управлением ОС **Android 2.2**, поверх которой установлена последняя версия фирменного графического интерфейса **HTC Sense**.

А вот с дизайном все не так однозначно. Во-первых, аппарат обладает весьма внушительными габаритами — в этом плане он даже больше монструозного **HTC HD2**! Во-вторых, Desire HD выполнен в металлическом unibody-корпусе, но реализация далека от идеала: на задней панели устройства присутствует несколько пластиковых заглушек, из-за которых теряется ощущение целостности устройства. Но это все-таки придирки, а вовсе не реальные недостатки. ● *Николай Жогов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Операционная система:** Android 2.2
- **Дисплей:** 4,3 дюйма (800x480), сенсорный
- **Процессор:** Qualcomm MSM 8255, 1 ГГц
- **Оперативная память:** 768 Мб
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSPA/WCDMA 900/2100 МГц, EDGE, Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Камера:** 8 Мп (автофокус, двойная LED-вспышка, запись 720p видео)
- **Встроенная память:** 1,5 Гб
- **Поддержка карт памяти:** microSD
- **Форматы видео:** AVI, WMV, XVID, 3GP, 3G2, MP4
- **Форматы аудио:** WAV, WMA, MP3, AAC, AMR, OGG, M4A, MID
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-jack
- **Аккумулятор:** 1230 мАч, литиево-ионный
- **Время работы (GSM):** разговор — 9 ч, ожидание — 420 ч
- **Дополнительно:** FM-приемник, акселерометр, датчик освещенности, цифровой компас, геотегинг
- **Размеры:** 12,3x6,8x11,8 см
- **Вес:** 164 г
- **Цена:** 27 000 рублей

СУМКА ДЛЯ ИГРОВОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Razer Gear Rack

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество отсеков:** 5
- **Способ ношения:** в руках (несколько ручек)
- **Размеры:** 25,5x48,5 см
- **Цена:** 830 рублей

Истинные киберспортсмены всегда ходят в компьютерные клубы со своим собственным оборудованием. Привычная для рук клавиатура, дотошно настроенная мышь, тщательно отполированный коврик и удобная гарнитура — вот стандартный набор бойца виртуального фронта. Но всю эту периферию надо в чем-то носить. Обычно для этого используют рюкзак, но **Razer** предлагает альтернативное решение — сумку **Gear Rack**.

В отличие от навороченных игровых мышей, Gear Rack устроена просто: она представляет собой кусок плотной ткани, к которому пришиты карманы из сетчатого материала. Одна сторона целиком занята отсеком для клавиатуры и коврика, на второй располагаются четыре дополнительных отделения: два предназначены для мышей, еще один рассчитан на ношение гарнитуры, а последний никак не обозначен, но по форме идеально подходит для банки с энергетиком. Ручек у сумки две, поэтому ее можно носить как в вертикальном, так и в горизонтальном положении (а можно просто под мышкой). Обескураживает, что никаких молний или застежек не предусмотрено: карманы всего лишь перетянуты на входе резинкой, чтобы обожаемый инвентарь вдруг не вывалился во время транспортировки.

Выглядит Razer Gear Rack стильно, стоит недорого, но ей не хватает практичности: носить сумку придется в руках, да и под дождь с ней попадать опасно, поскольку сетка против него бессильна. Даже небольшой мороси хватит, чтобы распрощаться с любимой периферией навсегда. ● *Николай Жогов*

ХОЛОДНАЯ ПАМЯТЬ ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Kingston HyperX H2O

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** 240-контактные DIMM, DDR3
- **Объем:** 2x 2 Гб, 3x 2 Гб
- **Напряжение питания:** 1,65 В
- **Рабочая частота:** до 2133 МГц
- **Тайминги:** CL9-11-9-27, CL9-10-9-27
- **Охлаждение:** радиатор, СВО
- **Гарантия:** пожизненная
- **Цена:** 4 Гб (2000 МГц) — 5000 рублей, 4 Гб (2133 МГц) — 6150 рублей, 6 Гб (2000 МГц) — 7050 рублей

Обладатели мощных компьютеров все чаще приходят к тому, что снижать температуру комплектующих лучше с помощью водяного охлаждения: и производительность высокая, и не шумит почти. Вот только далеко не на каждый компонент легко достать водоблок. На процессор или видеокарту — без проблем, хватает у любого производителя. А вот, к примеру, на оперативную память найти оборудование куда сложнее, да и стоить оно будет чуть ли не дороже самой планки.

К счастью, некоторые компании выпускают оперативную память с уже установленными водоблоками. Такова, к примеру, модель **Kingston HyperX H2O**. В ее основе лежат производительные планки, работающие на внушительных частотах — до 2133 МГц. При этом задержки составляют 9-11-9-27 — приличный результат для такой частоты, да и потребляет память немного — 1,65 В. Планки зажаты в пластине, через которую проходит трубка для водяного охлаждения. Входные отверстия расположены горизонтально, что существенно облегчает монтаж СВО.

По отдельности Kingston HyperX H2O не купить: планки выпускаются наборами. Для обладателей трехканальных материнских плат продаются упаковки из трех планок частотой 2000 МГц и объемом 2 Гб каждая (KHX2000C9AD3W1K3/6GX); владельцам двухканальных материнок предлагаются две планки объемом 2 Гб частотой либо 2000 МГц (KHX2000C9AD3W1K2/4GX), либо 2133 МГц (KHX2133C9AD3W1K2/4GX). ● *Дмитрий Колганов*

USB-ВЕНТИЛЯТОР СО СПЕЦЭФФЕКТАМИ

Speedlink Aero Flexible USB Message Fan

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр вентилятора:** 9,5 см
- **Длина ножки:** 29 см
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Цена:** 350 рублей

Помните летнюю жару? Так вот, она повторится. Обязательно повторится. Владельцы настольных ПК вновь возьмут на вооружение кондиционеры и напольные вентиляторы, а любители посидеть с ноутбуком на открытом воздухе начнут впадать в депрессию. Для последних, собственно, и придумана милая безделушка **Speedlink Aero Flexible**. Втыкаем чудо-агрегат в USB-разъем, регулируем положение вентилятора с помощью гибкой ножки — и наслаждаемся потоком воздуха, бьющим в лицо. Красота! Более того, вертушка еще и подбадривает владельца, с помощью светодиодов выводя на вращающиеся лопасти разные надписи. Доступно четыре варианта: позитивные «TAKE IT EASY», «I LOVE YOU» и «BE COOL», а также демотивирующий «HOT SUMMER» (вентилятор как бы напоминает...). Выглядит это забавно, хотя владелец ноутбука с подключенным Aero Flexible смотрится еще забавнее.

Заметим, что новинка может быть полезна и пользователям обычных компьютеров, но только если системный блок стоит достаточно близко или в наличии имеется кла-виатура с USB-хабом. Традиционные концентраторы при подключении Aero Flexible просто опрокидываются. ● *Николай Жогов*

ТИХИЙ И УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КУЛЕР

Thermaltake Jing

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые платформы:** AMD AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1156/1366
- **Материалы:** алюминий, медь
- **Тепловые трубки:** 5x 6-мм
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм, 800-1400 об/мин, 42 CFM
- **Время наработки на отказ:** 50 000 ч
- **Уровень шума:** 16-28 дБ
- **Габариты:** 131x123x162 мм
- **Вес:** 920 г
- **Цена:** 1900 рублей

Когда мы впервые увидели новый кулер **Thermaltake**, у нас невольно возникли ассоциации с кузнечиком — уж больно характерный у устройства цвет. Однако название кулера, Jing, переводится с китайского языка как «тишина», а она к насекомому-попрыгунчику никакого отношения не имеет. Маркетологи правильно подметили главную особенность новинки — это вовсе не яркая расцветка, а крайне низкий уровень шума.

Забота о нашем комфорте легла на плечи двух 120-мм вентиляторов уникального дизайна. К их созданию Thermaltake подошла со знанием дела, и речь здесь не только об использовании качественных подшипников: инженеры разработали специальную рамку для фиксации вертушек, создающую минимум препятствий на пути воздушного потока.

В радиаторе как будто бы ничего примечательного нет: пять тепловых трубок, медное основание, алюминиевые ребра — классика жанра. Однако расстояние между пластинами отличается от общепринятого, поэтому межреберное пространство лучше продувается при низких оборотах вентиляторов, а шум, создаваемый воздушными потоками, уменьшается. В итоге кулер тихий, очень тихий, а на пониженных оборотах — практически бесшумный. ● *Николай Жогов*

ФЛАГМАН «ГАЛАКТИКА»

Тестирование флагманского андроидофона Samsung Galaxy S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900МГц, WCDMA 900/1900/2100, EDGE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** GPS
- **Дисплей:** 4 дюйма (480x800) Super AMOLED, сенсорный (емкостной)
- **Процессор:** Samsung S5PC100, 1 ГГц
- **Оперативная память:** 512 Мб
- **Встроенная память:** 8/16 Гб
- **Флэш-карты:** microSD до 32 Гб
- **Операционная система:** Android 2.1
- **Камера:** 5 Мп (2560x1920, JPEG), автофокус, тач-фокус, геотегинг
- **Запись видео:** 1280x720, 30 кадр/с
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1500 мАч
- **Время работы (разговор/ожидание):** сети 2G — 12,8 ч/750 ч; сети 3G — 6,5 ч/600 ч
- **Дополнительно:** FM-радио, акселерометр, цифровой компас, датчик освещенности, датчик расстояния
- **Размеры:** 12,2x6,4x0,99 см
- **Вес:** 119 г
- **Цена:** 29 900 рублей

Мировой бестселлер **Apple iPhone 4** хорош, но не идеален, а раз так — значит у него просто обязаны быть конкуренты. Один из них — корейский смартфон **Samsung Galaxy S**, который, как и iPhone 4, за небольшое время разошелся миллионными тиражами. На родине, в не такой уж и большой Южной Корее, 500 тысяч «Галактик» распродали меньше чем за месяц. Смартфон использовался на турнире **World Cyber Games 2010** (участники играли на «Галактике» в динамичную гонку Asphalt 5); в планах Samsung — до конца года продать 10 млн флагманов. Теперь Galaxy S прибыл в Россию — и мы выяснили, чем же так хорош андроидный флагман.

Знакомство

В отличие от iPhone 4, Galaxy S выполнен целиком из пластика — металлическим корпусом, которого ожидаешь от топового дорогого аппарата, здесь и не пахнет. На крышке аккумулятора пластик текстурированный — отпечатки пальцев не остаются. Талия тонкая: у Galaxy S она всего 9,9 мм. До iPhone 4 с его 9,3 мм еще, конечно, долеко, но он теперь не единственный телефон на планете тоньше 1 см. На лицевой стороне аппарата расположены камера для видеозвонков и джентльменский набор датчиков — приближения и освещения. Сборка качественная.

Под экраном размещены три кнопки: две сенсорные, типичные для Android «Меню» и «Возврат», и одна механическая — для подтверждения. Сенсорные кнопки смотрятся стильно, но в использовании неудобны. Случайно мазнул пальцем — и телефон зажил собственной жизнью. Кроме того, не хватает важной для Android кнопки «Поиск», которая есть на многих гуглофонах.

По бокам аппарата всего два органа управления. На левом торце — качелька регулировки громкости, на правом — клавиша включения и отключения дисплея. Остро не хватает кнопки активации камеры: пока будешь включать дисплей, разблокировать экран, лезть в меню и выбирать нужный ярлык, объект съемки давно сбежит пить чай.

Разъемы вынесены на верхнюю часть телефона, их всего два — 3,5-мм аудиовыход для наушников и micro-USB для синхронизации и зарядки. Здесь применяется нестандартное инженерное решение — порт micro-USB прикрыт шторкой, а не заглушкой.

Набор беспроводных интерфейсов самый современный. Есть Wi-Fi 802.11n, который почти в шесть раз быстрее стандартного Wi-Fi 802.11g и в теории позволяет передавать данные на скорости до 300 Мбит/с. Имеется и Bluetooth 3.0 — это старый Bluetooth 2.1 плюс стандарт 802.11, который лежит в основе Wi-Fi; теоретическая пропускная способность этого интерфейса — 24 Мбит/с.

Процессор в Galaxy S очень интересный — Samsung S5PC100 с тактовой частотой 1 ГГц. Это близкий родственник гигагерцового чипа Apple A4, который установлен в iPhone 4, iPad и iPod touch 4G. Samsung S5PC100 выполнен по архитектуре Cortex A8 и работает быстрее гигагерцового Qualcomm Snapdragon, установленного в таких флагманских коммуникаторах, как **HTC Desire**, **Google Nexus One** и **Sony Ericsson Xperia X10**. В графических тестах быстродействия Samsung S5PC100 уверенно оставляет конкурентов на Qualcomm Snapdragon позади.

Оперативной памяти в телефоне 512 Мб, встроенной флэш-памяти может быть как 8, так и 16 Гб. Для установки приложений выделено 1,8 Гб (этого за глаза хватит даже энтузиастам), остальной объем отдан под пользовательские данные. Дополнительно в телефон можно установить карту microSD емкостью до 32 Гб. Таким образом, доступная память Galaxy S может составить 48 Гб, что на 16 Гб больше, чем у iPhone 4.

Лицо галактики

Споры о том, что круче — Super AMOLED-дисплей в Samsung Galaxy S или IPS-тачскрин в Apple iPhone 4, сотрясают мобильную общественность до сих пор. На самом деле дисплеи примерно одинаковые по качеству. Экран в iPhone 4 чуть четче, зато экран Galaxy S ярче и отображает честный черный цвет. Кроме того, на Super AMOLED можно смотреть с любых углов, он почти не выцветает и всегда показывает сочную картинку.

Неоспоримый плюс дисплея «Галактики» — величина. Четыре дюйма — это не три с половиной и даже не три и семь, как у HTC Desire. К большой виртуальной клавиату-

ре привыкаешь быстро и потом при наборе текста на меньших экранах чувствуешь себя ущемленным. Разумеется, смотреть видео и разворачивать сайты на большом дисплее тоже гораздо удобнее.

Экран покрыт антибликовым материалом и защищен от царапин — это значит, что ни ключи, ни монеты, ни прочие обитатели карманов не смогут навредить Galaxy S. А вот антибликовая защита помогает слабо: на солнце дисплей все равно становится блеклым, хотя и читать с него можно, не прикрывая рукой.

Снимай!

Камера обладает разрешением 5 Мп и поддерживает съемку видео в формате 720p со скоростью 30 кадров в секунду. Автофокус есть, а вот вспышка отсутствует. Жаль — телефон не получится использовать в качестве фонарика, а функция эта, как показывает практика, весьма востребованная.

Минимальная дистанция фокусировки — 30 см. Есть геотегинг (когда телефон указывает в исходниках фотографии координаты съемки) и сенсорный автофокус (когда можно ткнуть пальцем в объект на экране, и аппарат на нем сфокусируется).

По качеству съемки камера стандартна и карманную мыльницу заменяет. Фотографии или видео с Galaxy S не стыдно при случае показать на большом мониторе.

Благодаря отличной программной оптимизации и экрану Super AMOLED «Галактика» кушает заряд аккумулятора очень экономно. При активном использовании телефон может протянуть без подзарядки непривычно долго для топового смартфона — два дня (официальные цифры — 6,5 часов в режиме разговора и 600 часов в режиме ожидания при работе в сети 3G). Заряжается аккумулятор за пару часов.

В работе

На все свои тачфоны **Samsung** предустанавливает отлично зарекомендовавшую себя оболочку **TouchWiz**. Она, конечно, уступает более продуманной и многофункциональной **HTC Sense**, но куда удобнее голого «Андроида». На «Галактику» работает TouchWiz третьей версии. Это семь рабочих столов с привычными уже виджетами — новости, финансовые сводки, информация о погоде, статусы друзей из социальных сетей.

Меню приложений по виду и расположению значков напоминает «айфоновское»; есть экран со статусами. На нем находятся кнопки выбора звукового профиля и настройки беспроводных модулей — Wi-Fi, Bluetooth и GPS. На этом же экране отображаются текущие подключения (например, по USB), отсюда же можно перейти к выбору файлов для отправки на другое устройство.

Базовый медиаплеер красив и готов хрумкать тяжелые файлы в форматах MKV и DivX с разрешением 720p. Все необходимые кодеки уже установлены. Не хватает плееру только поддержки субтитров и функции переключения звуковой дорожки. Впрочем, это не беда — в Android Market уже более 80 000 приложений, так что подобрать плеер по вкусу труда не составит.

Из предустановленных программ стоит отметить **Write and Go**, приложение для создания заметок, **ThinkFree**, пакет для работы с офисными документами, читалку с доступом к онлайн-магазину, в котором есть книги на русском языке, и браузер дополненной реальности **Layar**, о котором мы писали в «Горячей линии» октябрьского номера. Кроме того, браузер умеет показывать на картинке с камеры направление движения к ресторану, кинотеатру или станции метро.

Очень интересны режимы работы виртуальной клавиатуры. Один из них называется Swype: пользователь водит по кнопкам пальцем, не открывая его от экрана. Движения пальца обозначаются на клавиатуре синей кривой линией; когда набор закончен, программа распознает слова и сама расставляет пробелы. Поначалу очень непривычно, но постепенно скорость набора возрастает сама по себе.

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ GALAXY S

Samsung выпустила для Galaxy S целый ряд аксессуаров: кожаный чехол в красном или черном исполнении с магнитной застежкой и креплением на ремень, кредл для автомобиля, док-станцию, зарядное устройство и телевизионную приставку.

Док-станция снабжена портом micro-USB и позволяет превратить смартфон в цифровую фоторамку или будильник. Для этого предусмотрено даже специальное приложение Desk Home, которое переводит телефон в режим будильника, календаря, проигрывателя, фотовидеорамки или погодного информера.

Зарядное устройство поставляется с дополнительным аккумулятором емкостью 1500 мАч и позволяет заряжать батарею отдельно. Очень практично — если не забывать менять аккумуляторы, то Galaxy S никогда не будет «на привязи».

Еще один интересный аксессуар — ТВ-приставка. Она подключается к телевизору по HDMI и связывается с телефоном по Wi-Fi. После этого Galaxy S можно использовать для трансляции фотографий, видео, музыки и даже документов в PDF и HTML — без каких-либо проводов.

Galaxy S — отличный флагман, который готов на равных тягаться с iPhone 4. По большому счету, «Галактике» не хватает только вспышки и кнопки активации камеры.

В середине осени Galaxy S только начинал продаваться в России и стоил 30 000 рублей (в интернете, конечно, дешевле, но это ведь пойди найди). Дорого? Еще как. Ценник «20 000 рублей» смотрелся бы уместнее, но тут надо принять во внимание стоимость конкурентов. Официальный 32 Гб iPhone 4 продают за 39 900 рублей, HTC Desire дешевле — можно отыскать предложения от 20 500 рублей, но у этого телефона меньше дисплей и слабее процессор. ● *Алексей Волков*

P.S. Материал подготовлен экспертами mobi.ru специально для журнала «Игромания».

+ ПЛЮСЫ +

+ долгое время автономной работы
+ мощнейший процессор
+ большой и очень качественный дисплей
+ самый современный набор беспроводных интерфейсов
+ большой объем пользовательской памяти
+ воспроизводит файлы MKV и DivX; нужные кодеки предустановлены

— МИНУСЫ —

- пластиковый корпус
- завышенная цена
- нет вспышки и кнопки активации камеры
- нет кнопки «Поиск»

КРАСНЫЙ ВЕТРОКРЫЛ

Тестирование процессорного кулера Cooler Master V6

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые платформы:** AMD Socket AM2/AM2+/AM3, Intel LGA775/1156/1366
- **Материал:** алюминий (радиатор), медь (основа и тепловые трубки)
- **Тепловые трубки:** 6x 6 мм
- **Вентилятор:** 1x 120-мм, 800-2200 об/мин
- **Производительность вентиляторов:** 93,74 CFM
- **Уровень шума на максимальных оборотах:** 38 дБА
- **Время наработки на отказ:** 40 000 ч
- **Габариты:** 131,5x120x165 мм
- **Вес:** 805 г
- **Цена на октябрь 2010:** 1900 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ отличный дизайн
+ высокая производительность
+ качественные материалы
+ тихий

— МИНУСЫ —

– в комплекте только один вентилятор
– неудачная система креплений

Летом 2010 года компьютерам пришлось несладко. При 40°C за окном и 50-70°C внутри корпуса о стабильной работе оставалось только мечтать. Ревущие кулеры, постоянные перезагрузки, ломающиеся компоненты — в таких условиях невольно задумаешься о качественном охлаждении. Начинаем готовиться к следующему лету: сегодня у нас на тестовом стенде интересный процессорный кулер — **Cooler Master V6**.

Третий не лишний

Кулер пополнил элитную линейку систем охлаждения **Cooler Master**. До V6 в V-серии было всего две модели: выпущенный в 2008 году **V8**, впечатливший всех четырьмя радиаторами и восьмью теплопроводными трубками, и представленный в 2009 году **V10** — с десятью трубками, тремя радиаторами и модулем Пельтье. V10 был таким огромным, что охлаждал не только процессор, но еще и планки оперативной памяти. V6 на их фоне выглядит попроще.

В новом кулере отказались от схемы сэндвича «вентилятор между радиаторами», как в других моделях V-серии, и вернулись к классической компоновке, где большой радиатор зажат между 120-мм вертушками.

На процессор V6 опирается медной пластиной. Отполирована она отлично: не зеркало, но к корпусу кристалла прилегает плотно. Через основание проходят шесть медных теплопроводных трубок. На них нанизаны 55 алюминиевых пластин толщиной 0,3 мм. Пластины имеют наклон в пять градусов от одного края к другому — это помогает снизить сопротивление воздушному потоку и повысить производительность вентиляторов.

Мотор

Правда, рассмотреть все это не удастся: V6 закрыт пластиковым кожухом с затейливой штамповкой. Главное его назначение — крепление 120-мм вентиляторов. Инженеры придумали съемные коробочки-отсеки, которые держатся за радиатор четырьмя защелками. От нас требуется только отстегнуть отсек, вложить в него вентилятор и вернуть все на место. Дел на пару минут.

Всего на V6 ставится две вертушки: одна засасывает воздух, другая выбрасывает его за пределы корпуса. В стандартной комплектации есть только один вентилятор, второй покупается отдельно.

Интересно в Cooler Master поступили с креплениями под сокеты **Intel**. Вместо набора из отдельных подставок инженеры предлагают систему с изменяемой длиной опор. Представьте: есть две стойки с перемещаемыми лапками. Вы выбираете нужную длину и специальной планкой закрепляете опоры вокруг сокета. Дальше берете сам V6, на его основание накидываете планку-коромысло и двумя болтами притягиваете конструкцию к установленным стойкам. Система еще та: опоры сложно закрепить на месте, а сами болты затягиваются специальным ключом, и приходится следить, чтобы кулер не перекосило. У нас на все это ушло минут двадцать.

Закрутило

После мучений с установкой мы перешли к тестам, собрав систему на основе **Intel Core i7-920**. Для начала мы замерили температуру без нагрузки — получилось всего 42°C. Дальше запустили математический пакет **Linpack**, который хорошенько прогрел наш процессор. В таком режиме V6 удержал Core i7-920 на отметке 56°C, что очень хорошо. Дальше мы разогнали кристалл, подняв частоту с 2,66 до 3,8 ГГц, и повторили тесты. Вышло 44°C без нагрузки и 66°C под нагрузкой — приличный результат.

Результаты тестирования

Условия тестирования	Core i7-920 (2,66 ГГц)	Core i7-920 (3,8 ГГц)
1x 120-мм, без нагрузки	42°C	44°C
1x 120-мм, под нагрузкой	56°C	66°C
2x 120-мм, без нагрузки	42°C	43°C
2x 120-мм, под нагрузкой	54°C	64°C

В закрытом корпусе кулер с одним комплектным вентилятором вообще не услышишь, работает очень тихо. А вот в режиме с двумя вертушками дает о себе знать: когда мы приладили к V6 120-мм **Blade Master**, температура снизилась только на два градуса, а шума прибавилось на все десять.

●●●

Необычный дизайн, свежие находки и качественные материалы — V6 показал приличные результаты и готов поспорить с лучшими системами охлаждения. При этом стоит он приемлемо, 1900 рублей. Если вы занимаетесь разгоном или хотите обезопасить процессор от перегрева, то Cooler Master V6 — хороший выбор. ● ***Дмитрий Колганов***

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • СЕРИАЛЫ • АНИМЕ • ИГРЫ • МУЗЫКА • ИСТОРИЯ

87 ТОМ

№11 * 2010
НОЯБРЬ

МИР ФАНТАСТИКИ

www.mirf.ru

ОБЛОЖКА: АНДРЕЙ КРУЗ
«У ВЕЛИКОЙ РЕКИ. БИТВА»

Как написать фантастический Боевик

интервью с мастерами жанра

- Андреем Крузом
- Евгением Красницким
- Андреем Беляниным

Путешествие в Пекло

христианское, буддистское, исламское

а также в ад ацтеков и индейцев майя

Мексика

страна кактусов, сомбреро, пирамид и вулканов

и прибежище последнего мага

Китеж-град

город на дне Светлояра

которого никогда не было

10+ лучших снимков телескопа «Хаббл»

«Космические вершины» в Туманности Карина на постере

- **Собрали пару колод в Urban Rivals**
  Теперь собираем 22-й клан
- **Посетили мир Андрея Круза**
  Выучили наизусть ТТХ всего, что стреляет
- **Изучили природу суккубов и инкубов**
  Теперь точно знаем, что любовь — зла
- **Придумали 4 сценария нашествия инопланетян**
  Один пал жертвой цензуры
- **Съездили на Еврокон и Звёздный мост**
  Очень жалеем, что ещё не изобрели клонирование
- **Пересмотрели всё про черепашек-ниндзя**
  5 фильмов стоят отдельного разговора

9 771810 224009 10011 >

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

ДАЖЕ С 19 ОКТЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 19 ОКТЯБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 19 ОКТЯБ

ЗВУК КОРОМЫСЛОМ

Тестирование двенадцати полноразмерных наушников

Нас часто просят посоветовать наушники «для компьютера» — чтобы посидеть, поиграть, послушать музыку и никому при этом не мешать. Мы долго готовились к тесту и думали протестировать несколько доступных моделей, но как-то увлеклись и набрали сразу 12 самых интересных полноразмерных наушников в четырех ценовых категориях — до 1200, до 2000, до 3000 и до 5000 рублей.

Организовать такой тест оказалось непросто: в каждой категории хотелось представить только лучшие модели на рынке, но прослушать все, что есть в продаже, мы физически никак не могли. Поэтому в список избранных попали только мэтры аудиоиндустрии — **Audio-Technica**, **JBL**, **Sennheiser** и новичок **Fischer Audio**. За бортом остались те, для кого основное занятие — производство мышек или клавиатур, а музыка лишь придаток к нему.

С тестами тоже было нелегко. Беспристрастно оценить качество звука возможно (наушники должны справляться с музыкой, пугать в играх и точно работать в фильмах), а вот определиться с дизайном, комфортом ношения сложнее. Головы-то у всех разные, поэтому удобство каждой модели оценивало сразу несколько человек — для объективности.

Модель наушников	Шумоизоляция	Тип амбушюров	Частотный диапазон, Гц	Сопротивление, Ом	Чувствительность, дБ	Длина кабеля, м	Вес, г	Цена на сентябрь 2010, рубли
Sennheiser HD 202	закрытые	supraaural	18-18 000	32	115	3	130	800
Sennheiser HD 201	закрытые	circumaural	21-18 000	24	108	3	165	700
Audio-Technica ATH-SJ3	закрытые	supraaural	10-23 000	32	114	1,2	135	1200
Audio-Technica ATH-AD300	открытые	circumaural	20-25 000	32	96	3	250	1900
Fischer Audio FA-004	закрытые	circumaural	20-20 000	32	104	1,25	280	1900
Sennheiser HD 438	закрытые	circumaural	17-22 500	32	112	1,4 и 3	194	1900
Audio-Technica ATH-M30	закрытые	circumaural	20-20 000	65	100	3,4	200	2700
JBL ROXY Reference 430	закрытые	circumaural	20-20 000	32	91	1,25	145	2800
Sennheiser HD 555	открытые	circumaural	15-28 000	50	112	3	260	2700
Fischer Audio FA-003	закрытые	circumaural	10-26 500	64	105	3	280	5000
Sony MDR-XB700	закрытые	circumaural	3-28 000	24	106	1,2	295	4500
Sennheiser HD 280 Pro	закрытые	circumaural	8-25 000	64	102	1-3 (витой)	220	4000

ПОЯСНЕНИЯ К ТАБЛИЦЕ ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

● **Шумоизоляция**. Очень важная вещь, зависит от конструкции корпуса. Варианта здесь два: либо она есть, либо ее нет. Выбирать вам. Закрытые наушники делают в литом корпусе, который препятствует прохождению звука в обе стороны. Вас никто не будет слышать, но и вы никого не услышите. С открытыми наушниками все наоборот. Они звучат обычно лучше, так как в корпусе делаются отверстия и нет паразитных колебаний, но окружающим от вашей музыки будет не по себе.

● **Тип амбушюров** — то, как наушники прилегают к голове. Circumarual — полностью охватывают ухо и не дают просачиваться звукам снаружи. Supraarual — накладные, лишь прикасаются к уху и не дают нужной звукоизоляции.

● **Частотный диапазон**. Самая глупая характеристика любых динамиков. По идее, она должна показывать, какие частоты могут воспроизводить наушники, и считается, что чем больше диапазон, тем лучше. На самом же деле в параметре не указывается, *как* звучат заявленные частоты. Может статься, что часть указанного диапазона номинально будет играть, но вы ее не услышите.

● **Сопротивление** (импенданс). К этому параметру надо присматриваться внимательнее: он должен совпадать с выходным сопротивлением источника сигнала. Чем выше сопротивление наушников, тем лучше они звучат, но и сигнал должен быть мощнее. Для плееров и звуковых карт нормальный диапазон — от 16 до 64 Ом. Для наушников с более высокими показателями понадобятся специальные усилители, иначе звучать ваши «уши» будут слишком тихо.

● **Чувствительность**. Отображает громкость наушников на определенном уровне сопротивления. Чем выше этот параметр, тем громче работают наушники. К сожалению, все фирмы измеряют чувствительность по-разному, так что сравнивать ее у наушников от разных производителей можно только примерно.

● **Уровень звукового давления**. Еще один бесполезный параметр, который должен говорить о громкости наушников. Так как его замеряют при определенных условиях, то в реальности для слушателя он ничего не значит.

SENNHEISER HD 202

Первая категория — наушники до 1200 рублей. За эти деньги найти приличный звук сложно, потому что производители больших наушников тратятся на корпус и габаритные динамики. На все денег не хватает, и на рынке слишком много шлака. На общем фоне выделяется только Sennheiser, которая экономит на всем, кроме звука.

Корпус **Sennheiser HD 202** используют многие производители: длинная арка, до самых ушей, с подвешенными чашечками. Дизайн не назовешь удачным, но так можно сэкономить на креплениях. Динамики цепляются за дужки как за рельсы — простым пластмассовым шарниром. Смотрится некрасиво (излучатели болтаются как непонятно что), зато настраивать положение можно сразу в трех плоскостях, поэтому на голове HD 202 сидят уверенно и нигде не давят. К амбушюрам придется привыкнуть: Sennheiser промахнулась с размером, ухо не закрывается полностью, а охватывается только наполовину. Снимать наушники надо аккуратно — кабель крепится сразу к двум чашечкам и цепляется за подбородок.

Звук HD 202 нас, мягко говоря, удивил. Наушники играют куда круче, чем можно подумать, взглянув на ценник. Инженеры плюнули на стандарты рынка и не стали скрывать недостатки сильным басом. У HD 202 случаются провалы со средними частотами, и в сложных моментах звук как будто из бочки. Но наушники стараются звучать как можно ровнее и напористее. Иногда складывается ощущение, что они вообще играют последний раз в жизни и выжимают из себя максимум. Правда, отсутствие детализации и точности никуда не денешь, но это уже издержки низкой цены, а не вина Sennheiser.

Дизайн: .....●●●●●○○○○ **5/10**
Музыка:.....●●●●●○○○○ **5/10**
Фильмы: ...●●●●●●○○○ **6/10**
Игры: .....●●●●●○○○○ **5/10**
Цена/качество: .....
.....●●●●●●●●● **9/10**

SENNHEISER HD 201

В модельном ряду HD 201 ниже HD 202, но стоит дороже, да и выглядит солиднее. Это уже полноценные наушники стандартной конструкции: динамики не болтаются, крепления выдвигаются из дужки, амбушюры полностью охватывают ухо. Сидят HD 201 хорошо и при резких движениях не слетают. А вот с качеством исполнения все еще беда. Как и HD 202, сделаны они из дешевого пластика, который того и гляди развалится. Амбушюры на ощупь как будто из жесткой бумаги: первые дни придется разнашивать.

По звуку HD 201 напоминают предыдущую модель: тот же напор и честность, только звучат динамики более глухо, нет сочности, которую мы видели у HD 202. Впрочем, из-за этого наушникам легче даются сложные сцены — первые секунды не проглатываются.

Если выбирать между HD 202 и HD 201, то последние стоит покупать только из-за более продуманного и симпатичного корпуса, в остальном они сдают по всем параметрам.

Дизайн: .....●●●○○○○○○ **3/10**
Музыка:.....●●●●○○○○○ **4/10**
Фильмы: ...●●●●●○○○○ **5/10**
Игры: .....●●●●●○○○○ **5/10**
Цена/качество: .....
.....●●●●●●●○○ **7/10**

AUDIO-TECHNICA ATH-SJ3

Сложно сказать, почему **ATH-SJ3** на треть дороже HD 202. Материалы те же самые: дешевый пластик и подозрительный кожзаменитель на амбушюрах. Качество сборки, как говорится, на честном слове. Уроните — треснет дужка, посильнее дернете за провода — и здравствуй, паяльник. Положительный момент — складная конструкция, облегчающая процесс перевозки, ну и еще гибкая настройка под себя: динамики свободно перемещаются в трех плоскостях. Однако удовольствие от ношения сомнительное — амбушюры слишком сильно давят на уши.

Звучат ATH-SJ3 неоднозначно. По характеру напоминают продукцию Sennheiser, но играют резче. Гитара звучит зло, вокал хорошо выделяется, слышна работа ударника. Только в пиковых моментах наушники сдают и срываются на хрип. Еще не хватает детализации, четко выделить звучание одного инструмента сложно. Зато в играх напор приходится ко двору: выстрелы звучат сочно и мощно, звуки не дробятся на отдельные составляющие и создают нужный эффект военных действий.

Дизайн: ●●●●●●●●●● **4/10**
Музыка: ●●●●●●●●●● **4/10**
Фильмы: ●●●●●●●●●● **4/10**
Игры: ●●●●●●●●●● **7/10**
Цена/качество: ●●●●●●●●●● **7/10**

AUDIO-TECHNICA ATH-AD300

Переходим к категории номер два — до 2000 рублей. Удивительно: дал 1000 рублей сверху — и как будто пересел с отечественной «пятерки» на хорошую иномарку: качество отделки, комфорта и звука наушников вырастает в разы.

Первая же модель, **Audio-Technica ATH-AD300**, поражает видом и уровнем исполнения. В отличие от хлипких «тысячников», это уже добротно сделанное устройство, которое не стыдно показать друзьям. Динамики соединены парой тонких металлических дуг, закрытых резиновыми трубками. Из дорогих моделей сюда перетащили систему крепления на голове: наушники не висят на амбушюрах или дужке, а опираются на макушку мягкими лапками. К основной конструкции динамики крепятся через стержни, что дает вращение в вертикальной плоскости. Амбушюры классные, вместо дешевого кожзаменителя использован бархат. Конечно, он собирает пыль и мелкие волосы, но зато на ощупь мягкий и приятный. А вот с материалом корпуса в данной категории без изменений — все тот же дешевый пластик, хотя и потолще. На голове ATH-AD300 держатся слабо, зато не напрягают.

В отличие от ATH-SJ3, более дорогая модель не пытается взять напором или басом, а звучит сбалансированно. В ATH-AD300 начинаешь распознавать мелкие детали композиции, нюансы извлечения, задумки звукорежиссера, тембр голоса и тому подобное. Наушники быстро раскачиваются на сложных сценах, хорошо справляются с высокими частотами и честно отображают басовую составляющую. Есть некоторые накладки со средним диапазоном, гитара может потеряться на общем фоне, но для устройства за 1900 рублей это простительно. К тому же это наушники открытой конструкции, а следовательно, у них очень красивая стереокартина. Поначалу даже не верится, что звук идет не из колонок, настолько объемным и воздушным он получается. В ATH-AD300 приятно играть, а хорошее позиционирование источников может спасти вашу виртуальную жизнь. Только окружающим открытость конструкции не понравится: шумоизоляции никакой.

ИГРОМАНИЯ ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Дизайн: ●●●●●●●●●● **6/10**
Музыка: ●●●●●●●●●● **7/10**
Фильмы: ●●●●●●●●●● **6/10**
Игры: ●●●●●●●●●● **7/10**
Цена/качество: ●●●●●●●●●● **10/10**

FISCHER AUDIO FA-004

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Компания **Fischer Audio** основана в 2006 году и сейчас активно пробивается на рынок аудио. В свое время мы недооценили потенциал этой фирмы и сегодня будем исправляться: наушники от Fischer Audio вступят в борьбу сразу в двух ценовых категориях.

Первыми на тесты попала модель **FA-004**. По качеству исполнения она обходит ATH-AD300. Как и у конкурента, дужка у FA-004 сделана из двух тонких металлических дуг, полностью закрытых мягким кожзаменителем. Динамики помещены в корпус из приятного на ощупь софттач-пластика. Аккуратная сборка — никакого люфта и болтающихся деталей.

Настроить под себя FA-004 сложно. Конструкция предусматривает перемещение чашечек только в одной плоскости — вверх-вниз, поэтому придется ждать, пока металлическая дужка изогнется по форме головы.

Звучат наушники примерно так же, как и выглядят, — собранно. Хороший сочный бас, приятные верхи, есть провал на средних частотах, но это нестрашно. Остро не хватает только детализации. Без нее ровный звук скорее во вред, чем во благо, — а надо бы добавлять какую-то изюминку и маскировать бюджетные динамики. Правда, у FA-004 есть неоспоримый плюс: им все равно, какую музыку вы любите, на них отлично слушается как попса, так и классика.

Дизайн: ●●●●●●●●○○ **7/10**
Музыка: ●●●●●●●○○○ **6/10**
Фильмы: ●●●●●○○○○○ **5/10**
Игры: ●●●●●●●●●○ **8/10**
Цена/качество: ●●●●●●●●●○ **9/10**

SENNHEISER HD 438

Наушники **HD 438** нетипичны для бюджетной линейки Sennheiser. Мы уже привыкли, что компания старается сэкономить и в первую очередь отправляет под нож дизайн. Для HD 438 сделали исключение. Наушники напоминают спортивный автомобиль. Чашечки оформлены зеркальными дисками, а стойки изогнуты так, будто динамики пытаются сорваться с места и уехать куда глаза глядят.

После первого прослушивания появилось стойкое чувство, что нас где-то обманули. На плеере **COWON S9** наушники зазвучали тихо и в особо насыщенных отрывках умудрялись хрипеть. Со встроенной звуковой картой история была та же. Только с высококлассным ЦАП от **Burr-Brown** наушники немного оправдались. Звук стал почище, появились выраженные высокие и приятные низы, но все равно до уровня ATH-AD300 и FA-004 наши HD 438 не дотягивали.

Мы уже хотели заменить HD 438 на что-то более интересное, даже обратились к поставщикам, но сделали над собой усилие и попробовали наушники в других направлениях. Для начала включили фильм — и были готовы снять шляпу перед Sennheiser: это одни из немногих наушников, с которыми приятно смотреть кино.

Дело в том, что наушники, заточенные под музыку, искажают голоса людей, на первое место выносят фоновую музыку и в сжатых файлах слишком выделяют огрехи записи. В Sennheiser HD 438 же складывается впечатление, что звук идет из обычных колонок: голоса людей звонкие и не перегружаются излишней «музыкальностью». Учитывая легкость конструкции и мягкость бархатных амбушюров, в них можно провести не один час. Так что если вы любите посмотреть на ночь пару эпизодов любимого сериала или устроить затяжные баталии в **Call of Duty: Modern Warfare 2**, то HD 438 станут отличным выбором.

Дизайн: ●●●●●●●○○ **7/10**
Музыка: ●●●○○○○○○ **4/10**
Фильмы: ●●●●●●●●● **9/10**
Игры: ●●●●●●●●○ **8/10**
Цена/качество: ●●●●●●○○○ **6/10**

AUDIO-TECHNICA ATH-M30

В диапазоне до 3000 рублей самое сложное — это найти наушники, которые отличаются от «двухтысячников» не только внешне. Слишком часто производители, забыв про звук, тратятся на упаковку, материалы и дизайн. И получается то же самое, что и за 2000 рублей, но в красивой обертке.

У Audio-Technica другой подход. С ходу сложно даже представить, что **ATH-M30** стоят дороже ATH-AD300. Пластик тот же самый, крепления динамиков гуляют, а амбушюры сделаны из слабого кожзаменителя, который через год облезет и потребует замены. Правда, на голове ATH-M30 сидят хорошо. Резких движений не выдерживают, но и не давят.

Про огрехи конструкции забываешь после первого прослушивания. Не знаем, кому продали душу инженеры Audio-Technica, но их наушники звучат обворожительно. Им по зубам абсолютно любой стиль музыки. Динамики как будто собирают волю в кулак и обрушивают на вас музыку с таким напором, что кажется, будто любимая группа выступает прямо перед вами. Звук настолько сочный на всех частотах, что даже как-то не хочется искать изъяны. А без них не обошлось: наушники любят иногда прибавить баса там, где его нет, или вытащить на поверхность то, что должно было звучать как фон. Но если сравнивать не с чем, то вы этого даже не заметите.

Дизайн: .....●●●●●●○○○○ **6/10**
Музыка:.....●●●●●●●●●○ **8/10**
Фильмы: ...●●●●●○○○○○ **5/10**
Игры: .....●●●●●●●●●○ **9/10**
Цена/качество: .....
.....●●●●●●●●●● **10/10**

JBL ROXY REFERENCE 430

Воспринимать серьезно наушники с оранжевым оголовьем и ярко-розовыми чашечками как-то не получается. А зря, ведь сделаны они качественно. Все элементы конструкции аккуратно подогнаны друг к другу и по уровню значительно превосходят ATH-M30. Амбушюры и внутренняя сторона оголовья затянуты мягким велюром и приятно облегают голову. Единственный минус: кабель крепится к обоим динамикам сразу, и снимать **ROXY Reference 430** неудобно.

Мы никак не ожидали от JBL ROXY Reference 430 достойного звука, однако наушники отыгрывают на уровне ATH-M30: то же мощное и напористое звучание, отличная проработка высоких и средних частот. Правда, баса тут даже больше, чем у Audio-Technica, и он все такой же расплывчатый.

Дизайн: .....●●●●●●●●●● **10/10**
Музыка:.....●●●●●●●●●○ **8/10**
Фильмы: ...●●●●○○○○○○ **4/10**
Игры: .....●●●●●●●●●○ **9/10**
Цена/качество: .....
.....●●●●●●●●●● **10/10**

ЧТО ТАМ ВНУТРИ

Динамик — это преобразователь электрической энергии в механическую. Главная его задача — создавать колебания воздуха. Для этого в излучателе ставится специальная мембрана (диффузор) из бумаги, кевлара или любого другого гибкого материала. Чтобы привести ее в движение, посередине закрепляется магнитная катушка с подведенными к ней контактами, по которым подается звуковой сигнал. Вокруг катушки или немного позади нее располагают постоянный магнит, создающий магнитное поле.

С плеера или звуковой карты на катушку подается ток, который создает на ней постоянно изменяющееся собственное магнитное поле. Взаимодействуя с полем магнита, катушка начинает двигаться и увлекать за собой мембрану, вызывающую колебания воздуха.

Чтобы лучше это понять, представьте ванну, наполненную водой, и плавающий в ней поплавок. Вода в ванне — это поле постоянного магнита, которое удерживает поплавок (катушку). Если дернуть за поплавок (подать ток на катушку), то он переместится в воде и заставит колебаться ее поверхность, а от поверхности воды колебания уже передадутся воздуху.

ТРУДНОСТИ ВЫБОРА

Выбор наушников по характеристикам — самое неблагородное занятие, так что лучше всего идти и слушать в магазин. Перед походом мы рекомендуем вам захватить с собой ваши любимые композиции, чтобы точно оценить, подойдут ли наушники под ваш стиль музыки. Придя в магазин, постарайтесь прослушать все наушники в выбранном ценовом диапазоне.

Во время прослушивания обращайте внимание на то, как наушники сидят на голове. Имейте в виду: если оголовье давит или неудобно ушам, в дальнейшем это не изменится. Конечно, рама дужки может со временем принять форму головы и стать удобнее, но это скорее исключение из правил.

Выбирая магазин для покупки наушников, лучше отдавать предпочтение специализированным салонам с грамотными консультантами и оборудованными местами для прослушивания: там вам дадут послушать любые наушники на качественной аппаратуре.

SENNHEISER HD 555

Sennheiser HD 555 — вторые открытые наушники в нашем тесте. Сделаны они на совесть: качественный пластик, приятный дизайн, мягкое покрытие дужки, велюровые амбушюры. На голове сидят плотно и не спадают даже при резких движениях; за счет открытости конструкции практически не напрягают уши.

Звук HD 555 можно описать одним словом — красиво. У наушников нет напора ATH-M30 или ROXY Reference 430: играют мягко и воздушно. Отлично ощущается сцена и местоположение инструментов. Поначалу многих смутят тихие низкие частоты, но за счет этого у HD 555 честный и красивый бас.

Отсутствие напора иногда портит звук и не понравится любителям тяжелой и быстрой музыки, в остальном же HD 555 выше всяких похвал. Если вам хочется красивого, спокойного, а главное — честного звучания, то эти наушники однозначно стоит хотя бы послушать.

Дизайн: ●●●●●●●●● **9/10**
Музыка: ●●●●●●●●● **9/10**
Фильмы: ●●●●●○○○○ **5/10**
Игры: ●●●●●●●○○ **7/10**
Цена/качество: ●●●●●●●●● **9/10**

FISCHER AUDIO FA-003

В ценовой диапазон от 3000 рублей стоит залезать, если вы уже наслушались дешевых моделей, купили хорошую звуковую карту и четко представляете себе, что вы хотите получить. Вполне возможно, что даже наушники, купленные за 25 000 рублей, именно для вас будут звучать ужасно. Ведь универсалы здесь уже не в почете, и модели затачивают под определенные направления в музыке.

Fischer Audio FA-003 невольно вызывают уважение. Все пластиковые детали выполнены из материала софт-тач, обод сделан из металлической планки и обернут мягким кожзаменителем. Огромные чашечки оформлены металлическими вставками. Амбушюры из натуральной кожи плотно прилегают к голове и оставляют приличное пространство между ухом и динамиком. Единственный минус — летом в FA-003 жарковато.

Главная особенность наушников — эмуляция воздушности открытых конструкций. Звук у Fischer Audio получился объемным, но со всеми особенностями закрытых моделей. Мелочи игры не располагаются по широкой сцене, а концентрируются на вас. FA-003 прилично отыгрывают как средние, так и высокие частоты, но немного завышают басы. Это понравится любителям электронной музыки (не так сильно будут врезаться верха), но поклонникам рок-музыки будет непривычно.

SONY MDR-XB700

Наушники **Sony** — редкие гости в нашем журнале, слишком уж сильно на них завышается цена. Но **MDR-XB700** — приятное исключение. Наушники выглядят просто и как-то очень уютно, огромные амбушюры из кожи так и просят побыстрее прижать их к ушам. Голове в MDR-XB700 очень хорошо.

Но звук MDR-XB700 не для всех. Наушники входят в серию Extra Bass, и баса тут действительно много. Несмотря на то, что динамики хорошо справляются со всем частотным диапазоном, завышенный бас ползет изо всех щелей и скрывает все остальное. Таким образом, наушники скорее стараются передать не каждый инструмент в отдельности, а продемонстрировать общую эмоциональную картину композиции. Конечно, оркестровую музыку в них слушать не будешь, а вот электронные направления или даже рок — вполне. Так что если вы не любитель нюансов, а хотите просто заниматься своими делами под музыку, то MDR-XB700 станут хорошим выбором.

Дизайн: 10/10
Музыка:..... 7/10
Фильмы: ... 4/10
Игры: 9/10
Цена/качество: .....
..... 9/10

SENNHEISER HD 280 PRO

Наушники **HD 280 Pro** — легенда от Sennheiser. В нашем журнале они появлялись полтора года назад и заработали «Выбор редакции». На фоне конкурентов HD 280 Pro выглядят этаким гадким утенком: в отличие от Sony и Fischer-Audio, в Sennheiser не стали тратиться на дорогой пластик или металл. Корпус и дужка HD 280 Pro сделаны из грубой черной пластмассы и плотной резины, амбушюры — из кожзаменителя. Наушники не могут похвастаться мягкостью MDR-XB700 и FA-003, да и давление на голову у HD 280 Pro приличное.

Но зато звучат Sennheiser HD 280 Pro далеко не на свои деньги. Такой класс звука встречается обычно у наушников ценой от 7000-8000 рублей. По характеру HD 280 Pro чем-то напомнили ATH-M30: напористые, живые, хорошо позиционируют источники. Только за счет более качественных динамиков Sennheiser не пришлось завышать громкость низких частот. Наушники и без этого могут отобразить всю работу ударника и бас-гитариста. Ведь главный их козырь — ровность звучания и детализация каждого инструмента. Многим это может не понравиться: воспринимать музыку такой, какая она есть, готов далеко не каждый. Но если вы проведете с HD 280 Pro хотя бы день-другой, то расставаться с ними точно не захочется.

В подтверждение наших слов — вот такой факт: наушники настолько хороши, что Sennheiser начинает снимать их с производства. Оказывается, при таком соотношении цены и качества они мешают продажам более дорогих моделей. Так что рекомендуем поторопиться.

Модель наушников	+ Плюсы +	— Минусы —
Sennheiser HD 202	+ хороший звук + низкая цена	- плохие материалы - долго раскачиваются - слабые крепления
Sennheiser HD 201	+ приятный дизайн	- плохие материалы - неудачные амбушюры - твердый кабель
Audio-Technica ATH-SJ3	+ глянцевый пластик + складная конструкция	- слабое крепление кабеля - слишком тонкий корпус
Audio-Technica ATH-AD300	+ отличный звук + приятный дизайн + бархатные амбушюры	- плохие материалы - нет шумоизоляции
Fischer Audio FA-004	+ плотный звук + отличные материалы + не слетают	- нет гибкой настройки под себя - высокая цена
Sennheiser HD 438	+ отлично подходят для фильмов + почти не чувствуются на голове + приятный дизайн	- плохо работают с музыкой - хлипкая конструкция - завышенная цена
Audio-Technica ATH-M30	+ отличный звук	- хлипкая конструкция - плохие материалы
JBL ROXY Reference 430	+ хороший звук + оригинальный дизайн	- слишком много баса
Sennheiser HD 555	+ прозрачный звук + хорошее позиционирование + продуманная конструкция	- нет шумоизоляции - иногда не хватает напора
Fischer Audio FA-003	+ сбалансированный звук + продуманная конструкция + хорошие материалы	- перебор с низкими частотами - высокая цена
Sony MDR-XB700	+ оригинальный дизайн + очень мягкие амбушюры	- для кого-то слишком много баса
Sennheiser HD 280 Pro	+ великолепный звук + надежная конструкция	- страшненький дизайн - простые материалы - сильно давят на голову

По итогам теста в лидерах у нас две пары наушников. Первое место мы отдаем Sennheiser HD 280 Pro — звучат они шикарно, да и с надежностью все в порядке. Второе место у Audio-Technica ATH-M30. Пусть выглядят они не очень, но по уровню звука отрабатывают свою цену на 100%. Третье место делят Audio-Technica ATH-AD300 и Fischer Audio FA-004. Если вы не боитесь потревожить окружающих, то модель от Audio-Technica поразит вас воздушным звучанием и сохранит бюджет. Если же спокойствие близких для вас ценно, то выверенный звук FA-004 станет хорошим выбором. А смотреть на наушники категории ниже 1200 рублей мы не рекомендуем. ● *Дмитрий Колганов*

РЕДАКЦИЯ БЛАГОДАРИТ

За предоставленное оборудование магазин персонального аудио **DoctorHead.ru**.

МЕГАПОТОК

Тестирование 2.0-акустики SVEN STREAM Mega

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** дерево
- **Цвет:** черный, вишня
- **Выходная мощность:** 120 Вт
- **Частотный диапазон:** 35-27 000 Гц
- **Динамики:** 1x НЧ 160 мм, 1x ВЧ 25 мм
- **Габариты:** 36x22,5x25,5 см
- **Вес:** 12,34 кг
- **Цена на октябрь 2010:** 4500 рублей

ИГРОМАНИЯ КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Компьютерные колонки — самый консервативный вид акустики. Здесь давно ничего не изобретают. Пара динамиков, простой корпус, усилитель — и готово. Качество звука — как попадете: может быть и так себе, а может — выше всяких похвал. Последнюю оригинальную разработку мы зафиксировали год назад, когда компания **SVEN** выпустила 2.0-акустику **STREAM** с двойной системой усиления. В этом году серия получила развитие: в продаже появились комплекты **STREAM Light** и **STREAM Mega** — последнюю, старшую модель мы и взяли на тесты.

Кубики

Начнем с основного — с внешнего вида. Перед нами классические полочники. Никаких подсветок и причудливых форм. STREAM Mega сделаны из ДСП, выкрашены в черный цвет и декорированы выпуклыми боковыми панелями под вишню. Эти колонки мощнее прошлогодней модели на 30 Вт, и НЧ-динамик здесь больше — 160 против 133 мм (ВЧ-динамик не тронули: все та же 25-мм пищалка). Соответственно, выросли габариты — на пять сантиметров в высоту и на четыре в ширину.

От пыли излучатели защищены плотной черной сеткой, которую всегда можно снять и ополоснуть. Фазоинвертор выведен на заднюю сторону, так что от стен колонки надо держать подальше.

Все управление STREAM Mega сосредоточено на правой колонке. Внизу лицевой панели установлено три регулятора: уровень громкости, усиление низких и усиление высоких частот. Рядом размещено гнездо для наушников. Кнопка включения расположена на задней стороне колонки; там же находится и вся коммуникация. К STREAM Mega можно подключить сразу два источника — к примеру, звуковую плату и плеер. В комплекте есть вся нужная проводка и переходники с RCA на 3,5-мм джек.

Между собой колонки соединяются толстым четырехжильным кабелем с оригинальными контактами. От скачков напряжения STREAM Mega защищены плавким предохранителем.

В два раза сильнее

Самое интересное в этих колонках — начинка. В SVEN STREAM Mega на каждый динамик приходится свой усилитель. Один отвечает за низкие частоты, второй — за высокие. Такую схему называют Bi-Amp, и в мультимедийной акустике она встречается очень редко — слишком сложно и дорого.

Главное преимущество Bi-Amp — возможность отказаться от пассивных фильтров.

В обычной акустике они ставятся *после* усилителя и делят сигнал по частотам: не пускают на ВЧ-динамик низкие частоты и наоборот. Чтобы звук не искажался, в фильтрах нужно использовать качественные резисторы и емкости, а они стоят приличных денег и необоснованно завышают цену акустики.

При работе с Bi-Amp фильтры ставятся *перед* усилителями и, соответственно, работают с меньшими токами, поэтому получается обойтись более дешевыми активными фильтрами с операционными усилителями. Мы не будем говорить, какая схема лучше, просто отметим, что в SVEN нашли баланс, при котором два усилителя оказались эффективнее пассивных фильтров.

Привет соседям

Звучат колонки хорошо. STREAM Mega потянут любой стиль музыки — от классики до рока, но надо приготовиться к тому, что они приукрашивают низкие частоты. Это значит, что STREAM Mega всегда напористы и сочны, но при этом могут проглатывать средние частоты (хотя в играх это просто замечательно, бои в Modern Warfare 2 впечатляют!). Что хорошо, акустика адекватно реагирует на увеличение громкости и практически не теряет баланса частот.

Единственное, чего STREAM Mega не терпят, — это установки абы как. Вам придется найти достаточно места на столе, поднять акустику до уровня глаз и развернуть ее на себя. Плюс необходимо будет купить хорошую звуковую плату (например, **Creative** или **ASUS**) — без качественной звуковой карты нельзя полноценно реализовать все возможности STREAM Mega. Да и про MP3 хорошо бы забыть, для SVEN STREAM лучше выбирать CD-записи или FLAC.

●●●

SVEN STREAM Mega — отличный выбор для тех, кто устал от серой массы компьютерных колонок, но еще не готов обратиться к рынку профессионального оборудования и мониторного аудио. Ведь STREAM Mega потребуют от вас только хорошей звуковой карточки и места на столе — обо всем остальном уже позаботились. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ красивое оформление
+ отличный звук
+ необычные технологии

— МИНУСЫ —

– занимают много места

КРОМЕ ТОГО

– чтобы получить от акустики максимум, придется докупить хорошую звуковую карту

САМЫЙ ЖАРКИЙ ДУЭЛЬ ГОДА!

СТРАНА ИГР

VANQUISH™

ИГРА ОТ СИНДЗИ МИКАМИ, СОЗДАТЕЛЯ СЕРИИ RESIDENT EVIL

18 www.pegi.info

Developed by PLATINUMGAMES INC.

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

SEGA www.sega.co.uk

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. "PlayStation", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of the same company. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

РЕКЛАМА

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Самое интересное железо этого месяца неожиданно обнаружилось у производителей второго эшелона. Вот, например, **Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum** — не самая дорогая видеокарта задает настолько высокую планку производительности, что можно смело ставить в пару даже с топовыми процессорами. Заменять эту плату есть смысл только на гораздо более дорогие **NVIDIA GTX 470** или **Radeon HD 5870**. Еще одна находка — блоки питания **FSP**, которые за вполне разумные деньги предлагают достойную мощность и оснащены к тому же активной системой PFC (Power Factor Correction — коррекция фактора мощности).

Прочие изменения этого месяца:

- в конфигурацию «**Дешево и сердито**» на базе **AMD** установим разогнанную на заводе видеокарту **Gigabyte GeForce GTX 460** с частотами 715 и 3600 МГц (графический процессор и память соответственно). Те, кому этого покажется мало, могут заменить плату Gigabyte на уже упомянутую видеокарту **Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum**. Чтобы не выходить за рамки бюджета, возьмем менее пафосный корпус — **Cooler Master CM Elite 334**;
- систему на базе **Intel** из конфигурации «**Займи, но купи**» переведем на более перспективную платформу Socket LGA1366. Материнская плата **ASRock X58 Extreme3** позволит сделать это, не обрекая себя на многомесячную голодовку;
- в конфигурации «**Тебя я видел во сне**» пока что можно улучшить только кулер. **Noctua NH-D14** — рекордсмен практически всех тестов процессорных вентиляторов, его и возьмем.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Noctua NH-D14 (алюминий+медь, 1x14 см, 1x12 см, 900-1200 об/мин, 13-20 дБ)	43 400
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x SATA Rev. 3, 8x SATA 2, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB Combo, 2x FireWire, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб DDR3-2133 МГц Kingston PC3-17000 (KHX2133C9D3T1K2/4GX)	18 900
Видеокарты: 2x Sapphire Radeon HD 5970 TOXIC Edition 4 Гб GDDR5 (PCIe 2.1 x16, 2x DVI, Mini DisplayPort)	61 280
Твердотельный накопитель: OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T 1 Тб (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	7450
Оптический привод: Pioneer BDR-S05XLB (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	7200
Корпус: Lian Li TYR PC-X2000 Black (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 2x8 см, 2x USB, IEEE 1394a, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	14 700
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиши, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная)	5900
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Edifier S550 (5.1, 280 Вт, 30-20 000 Гц, 80 дБ)	14 400
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	85 900
Со всеми наворотами:	**419 400**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7900
Системная плата: ASRock 890FX Deluxe3 (Socket AM3, AMD 890FX, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 3x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 8x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (630/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	10 610
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
Системный блок:	**34 090**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: Acer GD245HQ bid (TFT, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 80 000:1, DVI, D-sub, HDMI, 60-120 Гц, 3D Ready)	13 800
Системный блок и периферия:	**56 240**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5490
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Со всеми наворотами:	**67 060**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i7-930 OEM (ядро Bloomfield, Socket LGA1366, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	10 720
Системная плата: ASRock X58 Extreme3 (Socket LGA1366, Intel X58, 6x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 24 Гб, 3x PCIe x16 (CrossFireX, SLI, 4-way SLI), PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 6x SATA 2, IDE, FDD, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 5x USB 2.0, eSATA/USB-combo, S/PDIF-out, FireWire, LAN, аудио)	6490
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	8020
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2500
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
Системный блок:	**35 930**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab A-6662 (5.1, 99 Вт, 50-20 000 Гц, 85 дБ)	6140
Монитор: ASUS 24T1E (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 20 000:1, D-sub, 2x HDMI, 2x SCART, S-Video, компонентный, ТВ-тюнер, стереоколонки 2x 7 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**60 550**
Замена ЦП: Intel Core i7-960 OEM (ядро Bloomfield, Socket LGA1366, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	10 490
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8080
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Со всеми наворотами:	**81 920**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II X3 445 (ядро Rana, Socket AM3, 3,1 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб) + кулер IceHammer IH-3476WV (алюминий+медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	3540
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2270
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1450
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (715/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6550
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1450
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
Системный блок:	**19 310**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender I-Wave 45 (2.1, 2x 10 Вт + 25 Вт, 40-20 000 Гц)	1400
Монитор: ViewSonic VX2433wm (TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, стереоколонки 2x 2 Вт, DVI, HDMI, D-sub)	8300
Системный блок и периферия:	**30 050**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3776WV (медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	2310
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1470
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1450
Со всеми наворотами:	**35 280**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 101 (алюминий+медь, 8 см, 800-3000 об/мин, 13-28 дБ)	4270
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	3020
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1450
Видеокарта: Gigabyte GeForce GTX 460 768 Мб GDDR5 (715/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	6550
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1450
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
Системный блок:	**20 790**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab A-6601 (5.1, 5x 6,2 Вт + 22,5 Вт, 50-20 000 Гц, 65 дБ)	3400
Монитор: BenQ V2220H (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, D-sub)	6700
Системный блок и периферия:	**32 585**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2600
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1470
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1450
Со всеми наворотами:	**38 105**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер IceHammer IH-3776WV (медь, 13,5 см, 1700-3000 об/мин, 20-30 дБ)	5850
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	8020
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3500418AS 500 Гб (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1450
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
Системный блок:	**25 570**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN Stream (2.0, 2x 40 Вт, 40-27 000 Гц)	3150
Монитор: BenQ SE2241 (TFT, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, DVI, HDMI, SCART, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 3 Вт, ТВ-тюнер)	9500
Системный блок и периферия:	**39 585**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	4060
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (630/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2630
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	2800
Со всеми наворотами:	**49 075**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

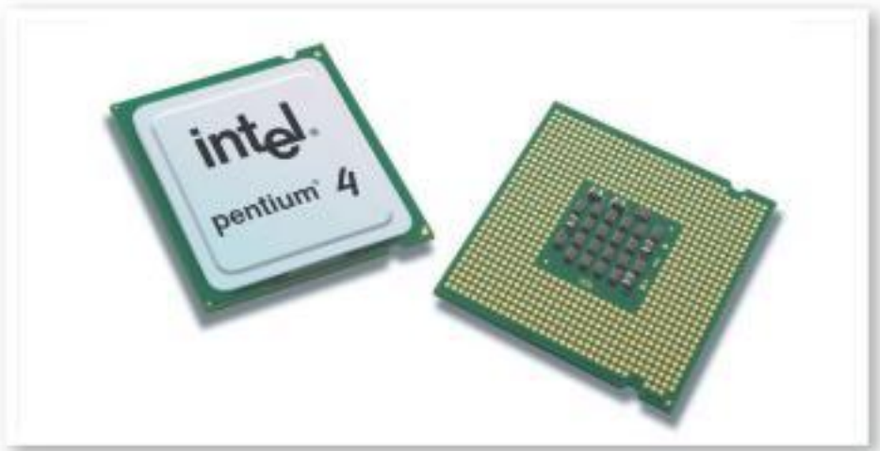
ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7470
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	2950
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1450
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	8020
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	700
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3350
Системный блок:	**25 920**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab SOLO-6C (2.0, 2x 50 Вт, 55-31 000 Гц, 88 дБ)	4550
Монитор: Samsung SyncMaster P2270 (TFT TN, 22 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI)	9350
Системный блок и периферия:	**41 880**
Замена ЦП: Intel Core i7-860 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий+медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3320
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (630/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	2630
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1450
Со всеми наворотами:	**49 280**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Что важнее для игр — многоядерность процессора или его тактовая частота?



Сказать однозначно, что важнее, частота или ядра, — невозможно. Слишком уж разные это вещи. Дело в том, что частота процессора — это количество операций в секунду. Чем выше частота, тем больше действий процессор выполнит за один проход. Это как с перевозкой груза: чем быстрее вы едете, тем раньше привезете товар к месту назначения. Других вариантов нет. Если взять два одинаковых процессора, но с разными частотами, то можно гарантировать, что быстрее будет именно тот, у которого выше частота работы.

С многоядерностью сложнее. Два ядра могут обсчитывать одновременно несколько задач. И в идеале работать они будут значительно быстрее одноядерного решения. Но тут все зависит от программы: может ли она разделить поставленную задачу на несколько простых действий и загрузить ими оба ядра? Для простоты опять обратимся к перевозке грузов. Если у вас есть два грузовика, то они смогут перевезти в два раза больше груза. Но это только при условии, что груз можно разделить на части. А что, если это машина, которую не разрежешь пополам? Тогда с грузом поедет только один грузовик, а второй будет простаивать и ничего полезного не сделает. Так и с процессорами. Если программа не может разбить задачу на части, то работать будет только одно ядро и скорость будет зависеть только от его частоты.

Помимо частот и количества ядер, есть еще один немаловажный фактор — архитектура процессора. Собственно, это то, как процессор оперирует полученными данными. Возьмем опять же наши грузы. К примеру, один водитель знает, где можно срезать путь, и приходит на место быстрее своего компаньона. С процессорами то же самое. Чем рациональнее используются его ресурсы, тем быстрее он будет работать. Именно поэтому, к примеру, процессоры Intel в одинаковых условиях оказываются быстрее процессоров AMD.

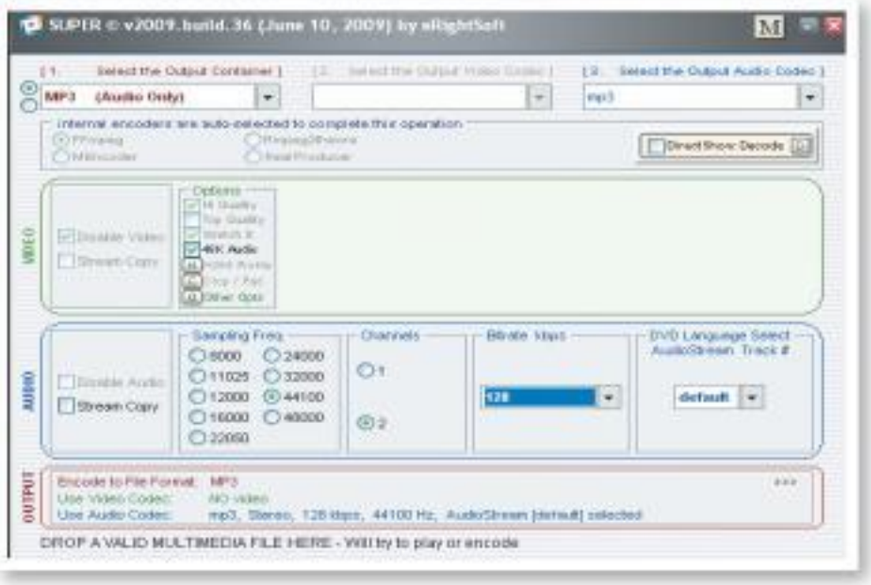
Теперь, понимая, на что влияют основные характеристики процессора, можно поговорить о том, какая из них важнее именно для вас. Многоядерность помогает при конвертации видео, работе с аудио, рендеринге картинок в 3DS Max и т.п. Это простые процессы, которые всегда можно разделить на составляющие и после обсчета собрать вместе. С играми все гораздо сложнее, тут как попадете. Кто-то занимается распараллеливанием задач, а кто-то нет. Но тенденция «больше ядер — быстрее игра» все же прослеживается. Отчетливо это видно при сравнении старых игр с новыми. К примеру, **Crysis**, игра трехлетней давности, на двухъядерном процессоре с частотой 4,5 ГГц работает значительно быстрее, чем на четырехъядерном, но с 2,6 ГГц. А с более современным и продуманным **Devil May Cry 4** все наоборот.

Однако не стоит срываться с места и бежать за четырехъядерным процессором. Перед покупкой необходимо учесть множество других факторов, главный из которых — видеокарта. В играх процессоры раскрываются только тогда, когда графику обрабатывает мощная плата — к примеру, **GTX 480** или **Radeon HD 5870**. Если же за графику будет отвечать что-нибудь бюджетное, то разницы между **Core i3** и **Core i7** можно просто не почувствовать, так как производительность упрется в видеокарту.

Недавно купил диск с клипами. Многие песни мне понравились, но качать их из интернета долго. Подскажите, пожалуйста, есть ли программа, с помощью которой можно извлекать музыку из клипов?

Есть. И она — супер! В смысле, так и называется — **SUPER** (Simplified Universal Player Encoder & Renderer). И это, бесспорно, лучший бесплатный медиаконвертер из всех, что сейчас есть под Windows.

Внешний вид программы трудно назвать дружелюбным, но в действительности интерфейс детально продуман и, главное, функциональность на высоте. SUPER позволяет конвертировать аудио и видео из любого формата в любой, причем на компьютере может быть не установлено ни одно-



го кодека вообще — все необходимое включено в инсталляционный пакет SUPER!

Так, например, для конвертации клипа в формат MP3 нужно всего лишь:

- запустить SUPER;
- перетащить файл в окно программы;
- в пункте «Select the Output Container» выбрать «MP3», а ниже, в колонке «Bitrate», — необходимое значение битрейта (в Кб/с);
- нажать кнопку «Encode». Сконвертированный файл по умолчанию будет сохранен в той же папке, что и исходный.

Одной лишь конвертацией список возможностей программы не ограничивается: она может склеивать или извлекать дорожки, объединять их в файлы-контейнеры (например, MKV), даже работать с субтитрами! Про возможность просмотра картинок и воспроизведения всех поддерживаемых типов файлов я и вовсе молчу.

При запуске программа проверяет работоспособность всех своих подгружаемых кодеков, поэтому случаи, когда что-то не работает, исключительно редки и по большей части вызваны ошибками пользователей.

На сайте SUPER (***http://www.erightsoft.com/SUPER.html***) красуется лозунг: «SUPER делает бесплатно то, что другие кодировщики не способны даже за деньги». И в нем, в отличие от маркетинговых заявлений иных крупных корпораций, нет никаких прикрас.

Хочу купить проектор с поддержкой Full HD-видео и развертки 120 Гц — для NVIDIA 3D Vision. Какой лучше взять?

Временами в «Горячую линию» приходят вопросы, актуальные несколько лет назад (например, о принципах работы технологии MMX). Но этот вопрос, безусловно, опередил свое время.

Проекторов для домашнего использования, воспроизводящих Full HD-видео с частотой 120 Гц, на рынке пока еще просто нет. Более того, даже так называемых 3D Vision Ready-проекторов с поддержкой разрешений 1280x720 и 1280x800 — всего-то около десятка. Есть, конечно, профессиональные модели вроде **Christie Mirage HD3**, но они весят 30-70 килограммов и стоят $30-70 тысяч.

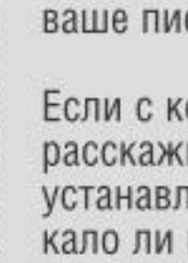
Правда, в самом начале года компания **LG** анонсировала проектор **LG CF3D** с поддержкой 120-герцового режима при реальном разрешении 1920x1080 пикселей (это и есть Full HD). Заявлялось, что целевая аудитория устройства — «конечные потребители», однако цена ($10 тысяч) недвусмысленно намекала, что области применения проектора далеки от игровых. Впрочем, не расстраивайтесь, что десяти тысяч долларов на проектор у вас нет: в октябре не было еще даже слухов о том, что LG CF3D будет поставляться в Россию.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.



Можно ли на компьютере просматривать фильмы с дорожками в формате DTS-HD Master Audio и Dolby TrueHD?

В теории можно все. Компьютер — такая штука, которой ни один формат не страшен. Но вот со звуком DTS-HD Master и Dolby TrueHD долгое время были проблемы. Дело в том, что при создании HD DVD и Blu-ray была создана защита от копирования. Видео- и звуковую дорожки настолько круто закодировали, что вывести их на внешние источники не представлялось возможным.

Название этой защиты — HDCP. Чтобы посмотреть фильм с Blu-ray-диска, необходимо, чтобы HDCP поддерживал как источник, так и приемник. Спустя некоторое время после выхода формата производители видеокарт и мониторов подключили поддержку передачи закодированного видеопотока, а вот с аудио все были проблемы. До недавнего времени воспроизводилась только картинка, без звука.

И только в этом году сначала AMD (серия Radeon HD 5000), а затем и NVIDIA (GeForce GTX 400) смогли справиться с этой проблемой. Наконец-то фильмы с Blu-ray-дисков стало возможно смотреть на компьютере при подключении через HDMI.

Правда, одной видеокартой не ограничиться: простой виндоусовский плеер ничего показывать не будет. Надо покупать софт вроде PowerDVD или WinDVD, да и то, если честно, проблем с проигрыванием будет предостаточно, очень уж мощная защита стоит на HD-аудио.

В принципе, есть и запасной вариант. У компании ASUS есть звуковая карта Xonar HDAV 1.3, поставляемая в комплекте со специальным софтом, который обходит защиту и выводит звук на внешние источники. ■

Там, где бродят протоссы

СОЗДАНИЕ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ КАРТ ДЛЯ STARCRAFT 2

Вместе с первой кампанией **StarCraft 2** поставляется редактор карт под кодовым названием **Galaxy Editor** (официальное наименование — **StarCraft II Editor**), возможности которого поистине безграничны. Традиционная скирмиш-карта или классический сценарий по уничтожению вражеской базы — лишь самое простое, что можно сделать в Galaxy Editor.

Ручеек фанатских дополнений потихоньку набирает силу и через несколько месяцев (в этом можно не сомневаться) превратится в бурный поток. Одни воссоздают на движке StarCraft 2 мини-игры типа тетриса, «Змейки», «Пакмена» и им подобных. Другие пытаются соорудить игры других жанров — шутеры, гоночные аркады и тиры. Третьи с головой погружаются в разработку полномасштабных аддонов.

Обойти вниманием столь мощный инструмент мы, разумеется, не могли. Сегодня мы познакомим вас с StarCraft II Editor и расскажем, как создать в нем мультиплеерную карту.

У СТАРТОВОЙ ЧЕРТЫ

Начнем знакомство с изучения внутреннего устройства редактора. Запустив приложение **StarCraft II Editor.exe**, прописавшееся в корневом каталоге с установленной игрой, и введя в окошко **Вход в Battle.net** данные своей учетной записи в **Battle.net**, вы увидите, что большую часть рабочей области программы занимает окно 3D-вида, в котором и производится создание и редактирование карт.

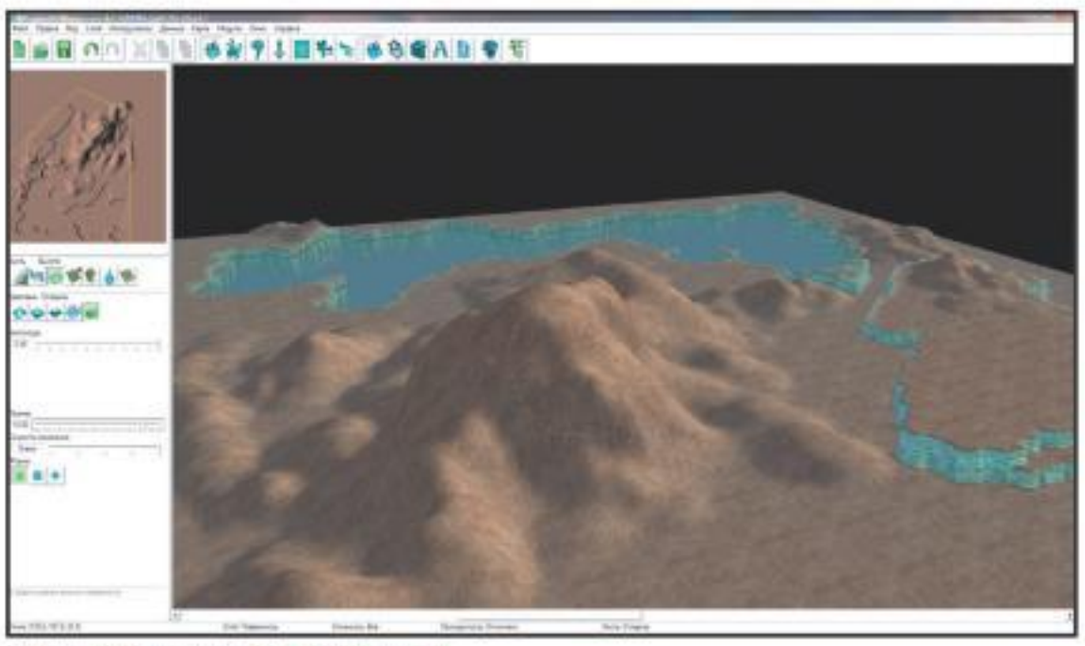
Сверху находится основная панель инструментов, на которой расположены кнопки для создания, открытия и сохранения документа, активации различных режимов работы и не только. В левой части StarCraft II Editor помещена мини-карта и так называемая контекстная панель инструментов, содержимое которой меняется в зависимости от используемого в данный момент режима редактирования. Наконец, в нижней области приложения находится строка состояния.

Буквально несколько слов об основах навигации в окне визуализации. Перемещение камеры по карте производится посредством курсорных стрелок или с помощью мыши с зажатой правой кнопкой. Масштабируется картинка колесиком мыши. А для поворота или изменения угла наклона камеры необходимо, удерживая клавишу **Ctrl**, передвинуть мышь с зажатой правой кнопкой влево/вправо или вверх/вниз в горизонтальной плоскости.

Чтобы создать новую скирмиш-карту, выполните команду **Файл/Создать** (альтернатива — комбинация клавиш **Ctrl+N**). В появившемся окне выберите из раскрывающихся списков **Тип документа** и **Библиотеки** пункты **Карта** и **Бой (Liberty)** соответственно. Затем определите размер игровой площадки, выбрав наиболее подходящие значения из списков с говорящими названиями **Ширина** и **Высота**.

Из раскрывающегося списка **Набор текстур** выберите любую группу текстур, изображения из которой вы будете использовать для покраски ландшафта. Если хотите добавить на карту возвышенности и низменности, поставьте флажок напротив метки **Добавить случайную высоту** и перемещением бегунков отрегулируйте параметры **Сила** и **Разброс**.

Также вы можете изменить базовую высоту поверхности над уровнем моря, вписав нужное цифровое значение в поле **Базовая высота**. Когда закончите с настройкой параметров, нажмите кнопку **ОК**.



Формируем ландшафт местности.

АРХИТЕКТУРА И АРХИТЕКТОНИКА

Перед нами плоская, как блин (или случайным образом «зашумленная»), поверхность. Самое время придать нашей заготовке рельеф. Давайте воздвигнем на карте ряд высоких горных цепей, небольших плоскогорий и уступов, обозначим несколько скалистых ущелий, а также выкопаем пару-тройку оврагов и котлованов для озер.

Первым делом задействуйте режим редактирования ландшафта. Сделать это можно двумя способами — нажав кнопку **Поверхность** с изображением горного хребта на панели инструментов в верхней части программы (девятая от начала) или же воспользовавшись горячей клавишей **T**.

На контекстной панели в левой части редактора активируйте кисть **Высота** (кнопка с изображением холма, третья в самом верхнем ряду). Чтобы сформировать возвышенность, щелкните по кнопке **Увеличить** под меткой **Действие** (самая первая в блоке), настройте основные параметры кисти (**Амплитуда** — максимальная высота неровности, **Размер** — радиус захвата, **Скорость изменения** — сила выдавливания, **Форма** и **Стиль**), после чего переместитесь в окно 3D-вида и пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по поверхности уровня.

Анатомия редактора StarCraft 2.

Поскольку работа с остальными модификаторами осуществляется аналогичным образом, рассмотрим лишь функции каждого из них. Инструмент **Уменьшить**, которому соответствует вторая кнопка из группы **Действие**, заточен под создание разного рода низменностей — ущелий и оврагов, русел рек и котлованов озер, траншей, простых ям, ухабов и рытвин. За ним следует крайне полезный терраформер **Стандартизовать**, который служит для выравнивания высоты местности. Предпоследний инструмент — **Шум** — применяется, когда нужно выполнить так называемое «зашумление» поверхности, то есть добавить на карту чередующиеся случайным образом мелкие возвышенности и углубления. Завершает цепочку модификатор **Сгладить**, главная функция которого — размывать резко выраженные угловатые поверхности.

Однако это далеко не все. Еще несколько интересных терраформеров откроется вам при выборе кисти типа **Уступ** на инструментальной панели контекстно-зависимой панели редактора (четвертая кнопка от начала). Первые три из них нужны для формирования и редактирования уступов. Инструмент **Увеличить высоту уступа** (ему соответствует первая кнопка в блоке **Действие**) позволяет создавать естественные и искусственные уступы. Модификатор **Уменьшить высоту уступа** (второй) предназначен для удаления горизонтальных слоев горных пород. Инструмент **Уступ такой же высоты** (третий) служит для расширения границ уже существующего уступа.

Четвертый и пятый терраформеры (**Добавить склон** и **Убрать склон**) используются для создания и удаления склонов на краях уступов. Комбинируя все описанные выше инструменты, можно сделать красивую и разнообразную карту.

ПОД ПОКРАС

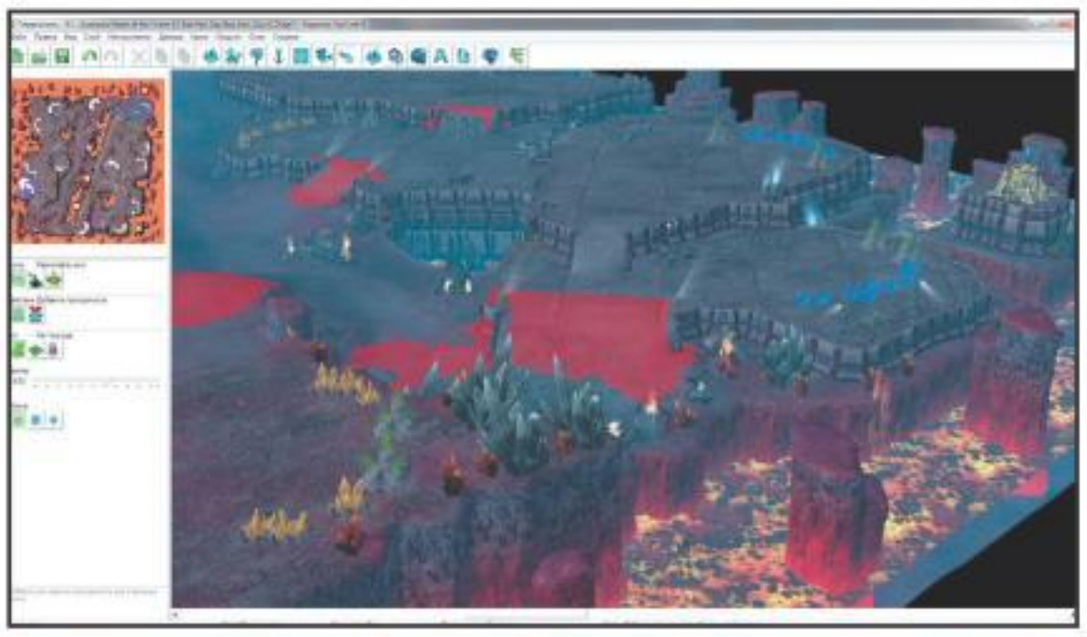
Ландшафт сформирован, но он совершенно однотонный. Нанесем текстуры на полученную поверхность. Начнем с заливки игровой территории каким-то одним видом текстур. Не покидая режима редактирования **Поверхность**, на контекстной панели щелкните по первой кнопке из группы **Кисть — Текстура**. После этого активируйте самый последний инструмент из блока **Действие — Заливка текстурой**.

Затекстурировать игровую территорию в StarCraft II Editor не сложнее, чем раскрасить картинку в примитивном двухмерном редакторе уровня Microsoft Paint.

Выберите наиболее подходящий тайл под меткой **Тип** (на все той же контекстной панели) и щелкните по любому месту на карте левой кнопкой мышки. Вы увидите, что выбранный вами материал будет клонирован по всей поверхности. Чтобы нанести текстуру лишь на определенный участок карты, вооружитесь инструментом **Добавить текстуру** (первая кнопка, принадлежащая к группе **Действие**), выберите нужную текстуру из местной микробиблиотеки (**Тип**), отрегулируйте основные параметры кисти (**Прозрачность**, **Размер** — радиус захвата кисти, **Скорость изменения** — сила действия, **Форма** — круг, квадрат, ромб, **Стиль**), перейдите в окно 3D-вида и протащите мышь с зажатой левой кнопкой по тому фрагменту ландшафта, который хотите затекстурировать.

Если в процессе работы вам понадобится удалить (стереть) добавленный на карту текстурный слой, воспользуйтесь инструментом **Удалить текстуру** из группы **Действие** (ему соответствует вторая кнопка от начала). Только учтите, что представленный в редакторе ластик позволяет счищать с поверхности не более одного текстурного слоя.

Необходимо выровнять (стандартизовать) прозрачность всех нанесенных на уровень текстурных слоев? Тоже не проблема. Активируете инструмент **Стандартизовать** в блоке **Действие** на контекстной панели в левой части редактора, задаете требуемый уровень прозрачности (один для всех материалов), перебираетесь в окно визуализации и проходитесь мышкой с зажатой левой клавишей по уже затекстурированным областям с неоднородной степенью прозрачности.



В режиме редактирования Проходимость вы можете обозначить на карте области, в которых перемещение юнитов или, скажем, строительство будет запрещено.

Когда возникает необходимость заменить материал определенного текстурного слоя (например, мелкую каменную кладку на крупную), выручает инструмент **Заменить текстуру** из блока **Действие**. Буквально несколько слов о том, как он работает. Выбираете исходную (что заменяем) и конечную (чем заменяем) текстуры из соответствующих наборов под меткой **Тип** на контекстной панели, настраиваете параметры кисти (строго по желанию), отыскиваете в окне 3D-вида текстурный слой, содержащий исходный тайл, и начинаете возить мышью по коврику. Делаете это до тех пор, пока все участки подопытного слоя не будут обернуты новой текстурой. Не бойтесь задеть соседний слой: вся прелесть «заменителя» как раз и состоит в том, что он не позволяет выйти за рамки слоев с подлежащим замене материалом.

ВЗГЛЯД ЧЕРЕЗ МИКРОСКОП

По окончании малярных работ самое время добавить на уровень несколько дорог и водных плоскостей. Сперва давайте заполним жидкостью котлованы и рвы. В верхней части контекстной панели редактора выберите предпоследнюю кисть — **Вода**. Щелкните по кнопке **Добавить воду** под пунктом **Действие**, выберите наиболее подходящий тип водной поверхности и кликните левой кнопкой мыши по точке на карте, где хотите создать водную плоскость размером с одну клетку игрового поля.

Чтобы удалить ненужную водную поверхность, воспользуйтесь инструментом **Удалить воду** из блока **Действие**. Можете поэкспериментировать с настройкой параметров выбранного «водяного» шаблона — изменить цвет воды, ее прозрачность, искажения, отражаемость, включить затенение. Для этого нужно нажать кнопку **Редактировать настройки воды** на контекстной панели и в по-

явившемся окне с заголовком **Значения объекта** и бегунками переопределить значения характеристик.

Переходим к дорожному строительству. На контекстной панели в левой части редактора активируйте кисть **Дорога** (кнопка с изображением синей изогнутой стрелки, вторая от начала). Перейдите в окно 3D-вида и обозначьте последовательными одиночными щелчками левой кнопки мышки контрольные отметки, по которым пройдет дорожное полотно (точнее говоря, его секции). Чтобы завершить создание дороги, нажмите клавишу **Esc**.

ПОСТОРОННИМ В

На некоторых картах необходимо ограничить или вообще запретить перемещение юнитов по некоторым областям, блокировать строительство на определенных участках или, напротив, сделать ряд исключений из правил — например, разрешить взбираться наземным боевым единицам на отвесные уступы.

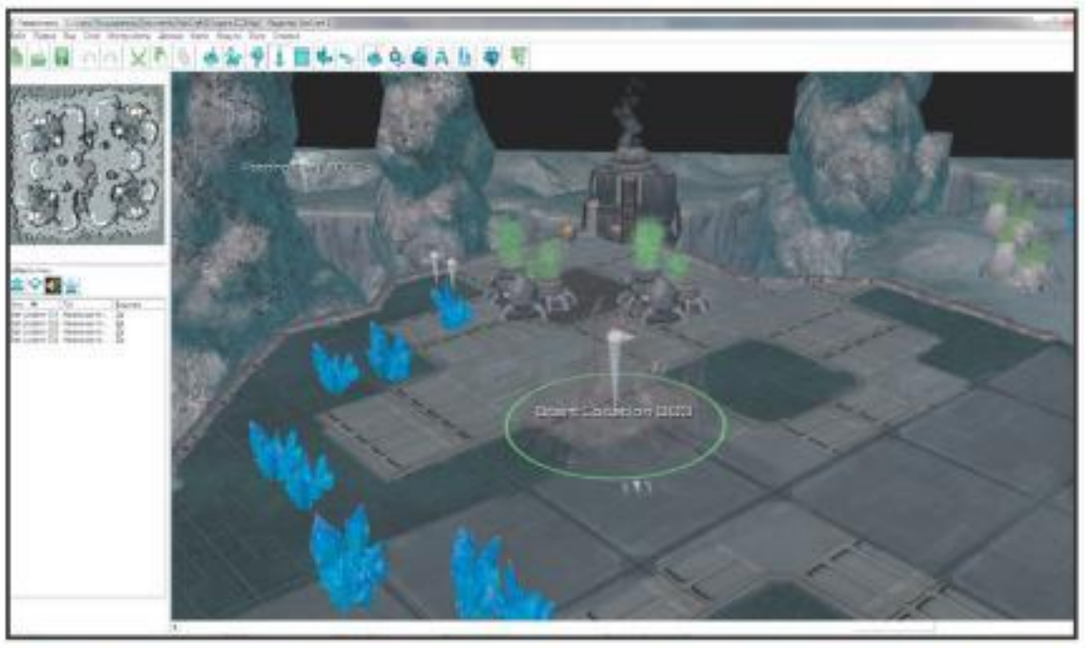
На этот случай в редакторе предусмотрен специальный режим **Проходимость**, который вызывается горячей клавишей **H** (или щелчком мыши по кнопке с изображением изогнутой стрелки цвета морской волны на панели инструментов в верхней части приложения, пятнадцатой от начала).

Чтобы добавить проходимость/непроходимость для игровых клеток, на контекстной панели задействуйте кисть **Нарисовать зону** с изображением изогнутой синей стрелки (самая первая), активируйте кнопку **Добавить проходимость** из группы **Действие** (первая из двух), выберите нужный тип ограничителя (**Нет прохода**/**Наземный проход** /**Строительство невозможно**) в соответствующем поле, определите радиус захвата кисти, переместив на желаемую позицию бегунок под комментарием **Размер**. При необходимости измените форму кисти, кликнув по кнопке с изображением одной из трех приглянувшихся фигур из блока **Форма**.

После этого перейдите в окно 3D-вида и пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по тем участкам, на которых хотите разрешить/запретить перемещение юнитов или блокировать строительство. Если даже допустите ошибку, то всегда сможете снять установленные ограничения. Делается это по аналогии с добавлением участков проходимости. Щелкаете по кнопке **Убрать проходимость**, принадлежащей к блоку **Действие**, снова задаете тип проходимости (**Нет прохода**/**Наземный проход**/**Строительство невозможно**), настраиваете параметры кисти, после чего перебираетесь в окно визуализации и обводите маркированные территории установленного на контекстной панели типа — выделение с областей мгновенно снимается.

Еще вы можете обозначить на карте так называемые бесполетные зоны — области, в пределах которых воздушные единицы будут блокированы. Для этого нужно выбрать на контекстной панели из группы **Кисть** инструмент **Бесполетные зоны** (ему соответствует кнопка с изображением зеленого летательного аппарата, заключенного в перечеркнутый оранжевый круг) и последовательными щелчками левой кнопки мыши добавить на уровень нужное число контрольных отметок, в радиусе действия которых любые полеты будут запрещены (воздушные юниты будут огибать такие области).

Еще один полезный инструмент из категории ограничителей скрывается под кнопкой **Динамическое ограничение** из группы **Кисть** на контекстной панели (второй от начала). Он позволяет отметить на карте точки, на уровне высот которых проходимость для всей поверхности будет заблокирована. Если вы, скажем, водрузите такой невидимый вспомогательный объект-пустышку на гладкий уступ, то ни одна боевая единица (хоть ваша, хоть вражеская) ни при каких условиях не сможет взобраться на него и тем более перемещаться по его поверхности.



Перед тестированием карты не забудьте создать стартовые позиции для игроков.

ПРОБНЫЙ ЗАПУСК

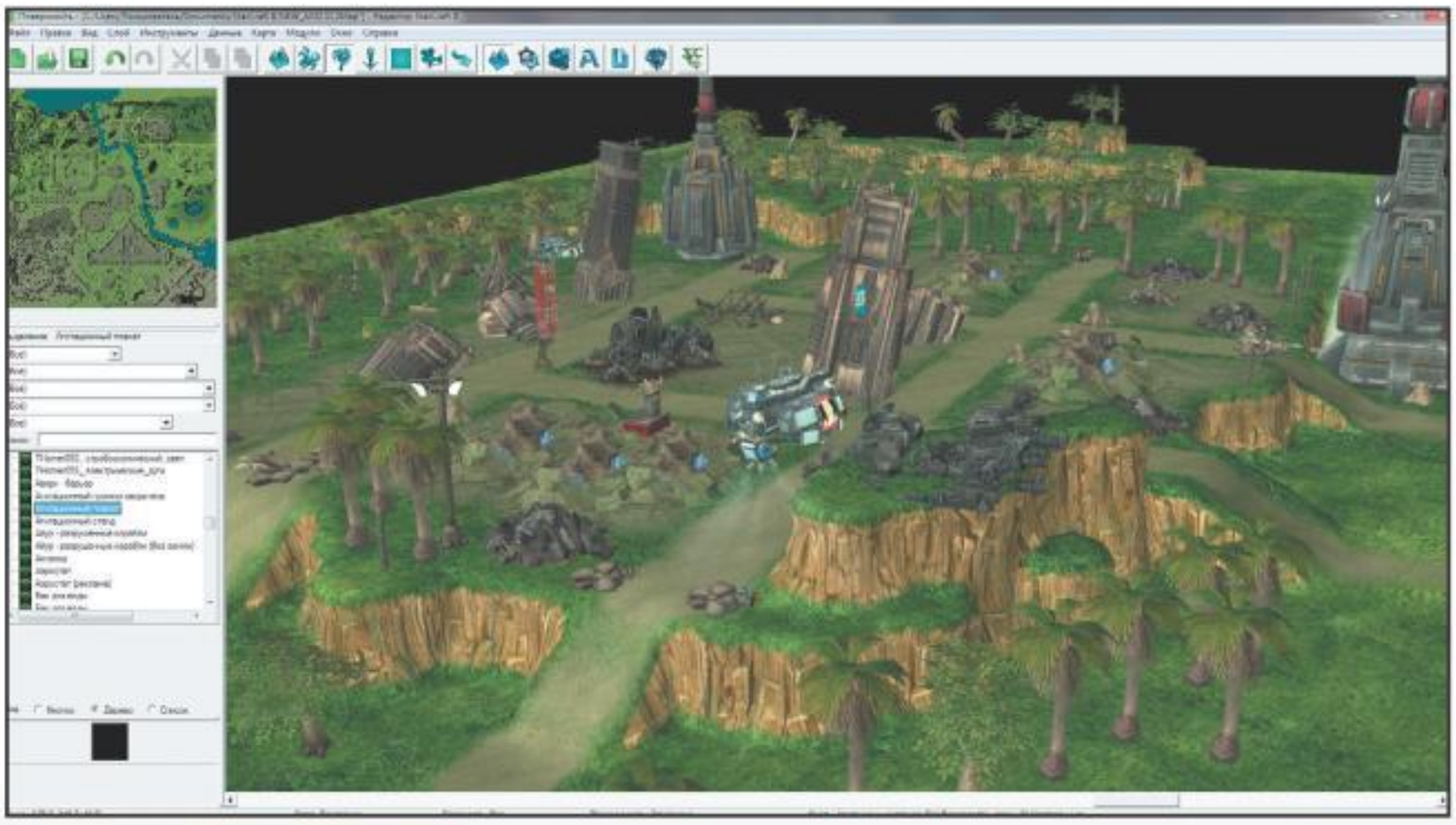
Далее по плану — добавление на карту начальных позиций для игроков (именно на их месте в игре материализуются базы противоборствующих сторон). Чтобы создать стартовую точку, переключитесь в режим редактирования **Точки**, который вызывается клавишей **P** (или щелчком левой кнопки мыши по кнопке с изображением стрелки «якорного» типа на панели инструментов, двенадцатой от начала), на контекстной панели в левой части редактора активируйте второй инструмент из блока **Добавить точку** — **Начальная позиция** и обозначьте щелчками левой кнопки мыши несколько начальных позиций (по числу игроков). Отмена инструмента осуществляется клавишей Esc.

Самые нетерпеливые уже могут опробовать карту в игре. Для этого достаточно выполнить команду **Файл/Пробный запуск** или же воспользоваться комбинацией клавиш **Ctrl+F9**. Редактор тут же запустит StarCraft 2 и подгрузит в него наш уровень.

Когда загрузка завершится, вы увидите на экране сообщение о том, что вы победили. Ошибка? Вовсе нет, просто мы с вами пока не указали, за кого будет играть компьютер, а следовательно, и бороться на данный момент попросту не с кем. Если вам не терпится проверить свою карту на предмет дизайнерских ляпов, смело жмите кнопку **Вернуться в игру** и смотрите, что же у вас такое получилось. В противном случае покиньте игру и разверните редактор, в котором нам предстоит довести карту до ума.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Первое, что нам с вами сейчас нужно сделать, — ввести в игру компьютер, задействовать искусственный интеллект. Или, проще говоря, закрепить ПК за одной из стартовых отметок. Если вы не собираетесь делать скирмиш-карту с прицелом на полноценные сетевые баталии, то никакие параметры настраивать не нужно: ведь в таком случае все слоты будут распределены между реальными соперниками. А вот для полноценного тестирования таких карт в режи-

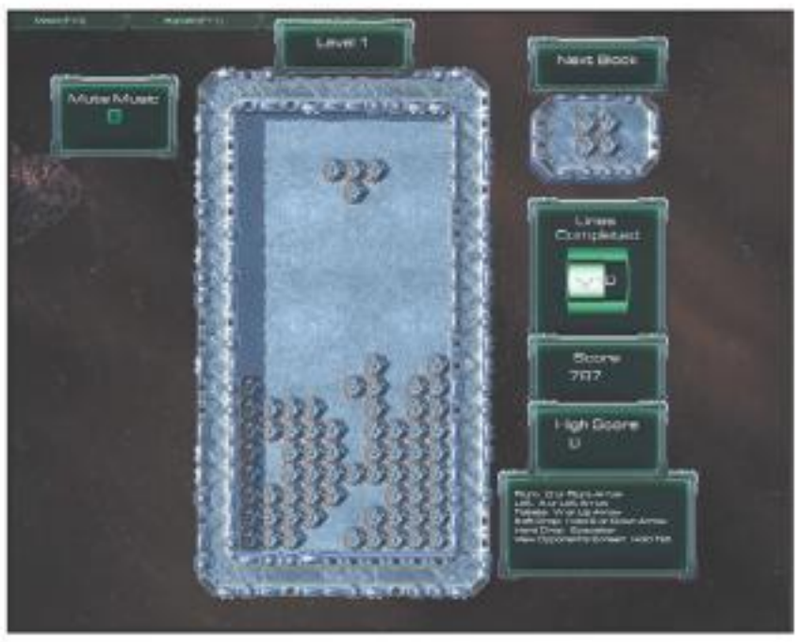


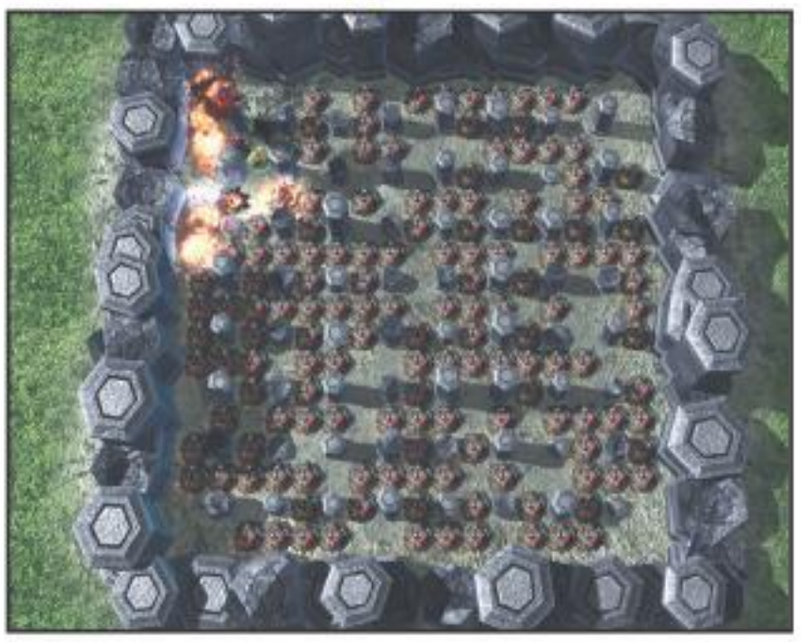
Декорирование уровня в самом разгаре.

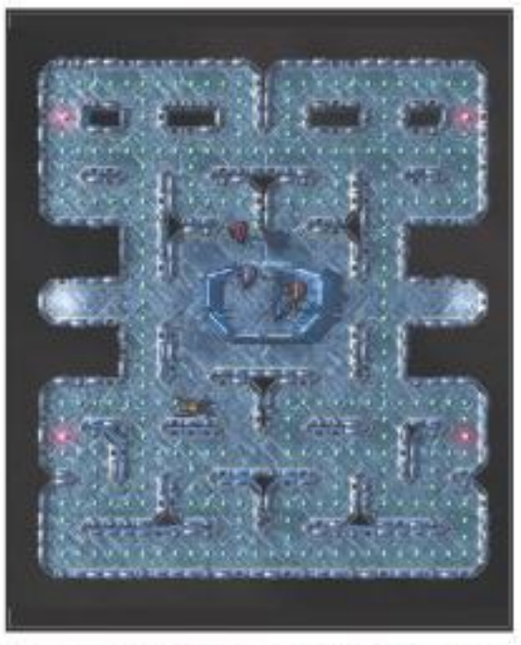
ме офлайн придется воспользоваться специальными загрузчиками вроде **sc2ALLin1** (**Offline StarCraft 2 RETAIL Launcher**), **Lazy Launch** и им подобными.

Чтобы выделить один из слотов под ИИ, проследуйте в меню **Карта** и выберите в нем пункт **Параметры игроков...** В открывшемся окошке во вкладке **Игроки** кликните в табличке со списком игроков пятнадцатую запись (**Враждебный**). Приступаем к переопределению основных параметров игрока. Главное, что нам здесь нужно сделать, — выбрать из раскрывающихся списков **Управление** и **ИИ** значения **Компьютер** и **(по умолчанию)** соответственно. Этого будет вполне достаточно.

Также вы можете изменить имя соперника, введя произвольное буквосочетание в поле **Имя**, задать цвет, которым будут окрашены все вражеские юниты на мини-карте (атрибут **Цвет**), указать, за какую расу будет играть компьютер (характеристика **Раса**), привязать редактируемого игрока к одной из добавленных на карту стартовых точек (параметр **Нач. позиция**) и даже выбрать нужную эмблему из списка (атрибут **Эмблема**).







Несколько классических мини-игр, созданных на движке StarCraft 2, на которые определенно стоит обратить внимание: шахматы, Pac-Man, Bomberman, тетрис и «Змейка».

Еще один яркий пример народного творчества — ремейк замечательной во всех смыслах карты DotA, изначально созданной для Warcraft 3.

ДЕКОРАТОР

Мы вышли на финишную прямую. Последний этап работы — добавление различных объектов (декораций, боевых единиц и ресурсов) на карту. Для начала давайте украсим игровую территорию элементами окружения — растительностью, строениями, оградами и прочей бутафорией.

Переключитесь в режим работы с декорациями с помощью клавиши **D** (или нажмите кнопку с изображением тропического дерева на инструментальной панели, одиннадцатую от начала). Выберите из выпадающих списков на контекстной панели в левой части программы нужные группы объектов для отображения, выделите произвольный элемент из местной библиотеки, перейдите в окно 3D-вида и щелкните левой кнопкой мыши по тому месту на карте, куда хотите добавить объект. Отмена инструмента — клавиша Esc.

Чтобы переместить объект, ухватитесь за него левой кнопкой мышки и, не отпуская ее, передвиньте мышь. Требуется приподнять или опустить модельку? Выделяете элемент на сцене щелчком левой кнопки мыши и регулируете высоту объекта клавишами **Page Up** и **Page Down**. Поворот выделенной на карте конструкции осуществляется при помощи клавиш * (90 градусов по часовой стрелке), / (90 градусов против часовой стрелки) и . (180 градусов) на цифровом блоке клавиатуры.

Для удаления объекта со сцены щелкните по нему левой кнопкой мышки и нажмите клавишу **Delete**. Чтобы создать точную копию объекта, выделите его на карте и скопируйте в буфер при помощи комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем поместите дубль на карту, используя комбинацию клавиш **Ctrl+V**.

Аналогичным образом на карте расставляются юниты. Отличия только в режиме редактирования, который называется **Боевые единицы** (включается клавишей **U**), и наборе списков на контекстной панели. Активировав режим работы с боевыми единицами, вы увидите в левой части программы аккурат под мини-картой четыре выпадающих списка (по два в каждой строке). Из первого вы должны выбрать игрока, которому будет принадлежать выбранная боевая единица, из второго — тип игры (в нашем случае **Схватка**), из третьего — одну из рас, объекты относящиеся к которой требуется отобразить, и, наконец, из четвертого — категорию объектов (в библиотеку будут подгружены только относящиеся к данному типу элементы). И еще один важный момент — точнее, подсказка: все игровые ресурсы разработчики почему-то отнесли к боевым единицам и определили их в категорию **Ресурс**, среди элементов окружения вы их не найдете.

Когда закончите с добавлением объектов и шлифовкой, сохраните карту командой **Файл/Сохранить как**. В принципе, все. Можно загружать уровень и играть. Для этого вы можете воспользоваться уже знакомой отладочной командой **Пробный запуск** из меню **Файл** или перетащить сохраненный на жестком диске файл проекта (**название_работы.SC2Map**) на исполняемый файл StarCraft II.exe, расположенный в корневом каталоге с установленной игрой.

Если тема редактирования StarCraft 2 вам интересна, ждем ваших писем с вопросами, а возможно — и с пожеланиями, какие еще статьи про SC2-редактор вы хотели бы увидеть на страницах нашего журнала.

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
главный редактор

Приветствую всех сегодняшних читателей «Почты». Тихой сапой подкрался к нам последний месяц осени. Вот смотрю на Светлану и понимаю, все... беда-а-а... тоска в глазах, лень в руках, мечты в голове. И даже как-то кажется неприличным отвлекать ее от девичьих размышлений. Но работа требует жертв, а ваши вопросы немедленных ответов. Так что придется сейчас ее пнуть поласковей и заставить-таки порадовать вас, а соответственно, и нас своими размышлениями на тему. Ну а темы, как обычно, задаете вы.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
ведущая «Почты»

И снова здравствуйте, мои дорогие читатели! За окном идет дождь, солнца практически нет — в общем, настроение у меня совсем осеннее. Хочется сидеть, закутавшись в любимый клетчатый плед, и вспоминать истории своей жизни в кругу друзей. Чем, собственно, я и собираюсь сегодня заняться. Благо историй скопилось немало, да и друзей, раз уж вы читаете эти строки, собралось тоже порядочно. Так что не удивляйтесь, если вместо конкретных ответов на ваши вопросы я сегодня буду травить байки из... жизни.

ПИСЬМО НОМЕРА
АВТОРЫ С ЮМОРКОМ

Вы как-то намекали, что молодые авторы буквально гурьбой щемятся в журнал, желая стать авторами. Это действительно так, шансов почти нет? Можно даже не пытаться? Наверняка нужно журналистское образование, чтобы стать вашим автором? И вот еще какой вопрос, а какие-то смешные ситуации в связи с этим были? Я вот почти уверен, что как-ни-будь комично какие-нибудь горе-журналюги себя непременно проявляли. Я прав? — TerraNova

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Считал пробелы

Пробные тексты к нам в редакцию присылают регулярно. К сожалению, подавляющее большинство материалов — очень низкого качества. Причем зачастую видно, что если с человеком поработать с годик, потренировать его, то может получиться толк, но у нас, увы, столько времени на воспитание автора нет. Мы связываемся с теми, кто сразу присылает нам очень хорошие тексты (такое случается крайне редко), и с теми, кого нужно «доводить до нужного уровня» месяц-два (таких, увы, тоже немного).

Поэтому писать нам, разумеется, нужно, но не нужно обижаться, если мы не отвечаем на ваши письма. Во-первых, чтобы разобрать столько текстов, нужно много времени. Во-вторых, мы не рецензируем заведомо плохие статьи — отвечаем только тем, у кого есть шансы стать нашим автором.

Насчет специального образования — отрезвлю. Не раз и не два к нам обращались люди либо учащиеся на журфаке, либо уже закончившие его. Как это ни прискорбно, но ни один из этих людей не был принят на работу в «Игроманию». Кто-то банально не умел складывать слова в осмысленные предложения (ума не приложу, как эти люди вообще оказались на журналистском факультете), кто-то не знал английского, хотя утверждал, что владеет им свободно, кто-то напрочь не понимал, почему статьи надо сдавать вовремя...

Я уверен, что это просто нам так не повезло с обитателями журфака, но «вилки нашлись, а осадочек-то остался».

Чего-то особенно комичного и при этом связанного с апологетами авторского фронта припомнить не могу, хотя... Был один товарищ, который сначала долго интересовался, какого объема должна быть пробная рецензия. Детально объяснили ему, что, по большому счету, это не важно, но в среднем от 3 до 10 тысяч знаков. Потом он долго наносил нам тяжкие телесные по почте, выясняя, в каком формате надо присылать текст (это притом, что все это было объяснено ему в самом первом письме). Затем человека захлестнула новая волна. Так и не предоставив нам ни одного текста, он начал детально выяснять, сколько мы платим и за что. Отписался джигиту, что платим мы за тысячи знаков, без пробелов. Имелось в виду, что при оплате у нас пробелы не учитываются. После этого наш почтовый террорист прислал вопрос — как странно вы считаете, хорошо, я удалю пробелы из текста. И не успел я опомниться, как он пробомбардировал мой почтовый ящик пробной статьей, в которой... не было ни одного пробела. Все слова и знаки препинания были слиты.

Самое забавное в этой истории то, что не похоже, чтобы человек прикалывался. Он это все на полном серьезе писал и делал.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Пыталась подобрать формат

А мне, Старпом, вспоминается не столько комичный, сколько странный случай. Человек тогда прислал текст, который не открывался ни в одном редакторе. Я закономерно решила, что файл битый, попросила перевыслать в другом формате. Человек высылает текст повторно — опять двадцать пять, не открывается. Запрашиваю снова — и снова неудача. Прошу уже выслать в виде текста в письме. Человек негодует, но

Специально для крупнейшего компьютерно - игрового журнала России

ИГРОМАНИЯ

Пиксельное VVVVV-творчество Азата Искалиева.

DEAD RISING™ 2

Издатель Capcom Entertainment **Разработчик** Capcom Games Vancouver **Издатель в России** 1С-СофтКлаб

2010	Ноябрь November						
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
45	1	2	3	4	5	6	7
46	8	9	10	11	12	13	14
47	15	16	17	18	19	20	21
48	22	23	24	25	26	27	28
49	29	30					

World of Warcraft

2010	Ноябрь	November					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
45	1	2	3	4	5	6	7
46	8	9	10	11	12	13	14
47	15	16	17	18	19	20	21
48	22	23	24	25	26	27	28
49	29	30					

ИГРОМАНИЯ

Издатель/Разработчик Blizzard Entertainment

перевысылает — приходят какие-то непонятные значки.

Я уже начинаю подозревать что-то нехорошее, прошу разместить документ в Google Docs. Человек начинает как-то странно увиливать, говорить, что по каким-то сакральным причинам не может этого сделать. Прошу сделать распечатанную фотографию текста и выслать мне — снова отказ. Наконец, прошу выслать обычный txt-файл. С этого момента человек со связи пропадает. Так я и не поняла — он просто издевался, специально создавая битые файлы, или это нам с ним так чудовищно не повезло много раз подряд.

Очень много смешного бывает в самих пробных рецензиях и превью, которые нам высылают (у Алексея даже есть специальная папочка, где он складирует особенно веселые перлы), но из-за соображений политкорректности мы их опубликовать не можем.

НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — жесткий диск Hitachi Cinemastar 7K1000. Объем харда — 1 Тб, шпиндель вращается с астрономической, хотя и довольно стандартной скоростью — 7200 RPM, работает все это хозяйство очень тихо, да еще и износу винту нет, потому что рассчитан он на очень серьезные нагрузки.

ПИСЬМО №1
РАЗРЫВНОЙ ДИЗАЙН

Привет, «Игромания»! Статьи почти по всем играм у вас сделаны как-то по-особенному, дизайн часто соответствует духу игры. То есть все нестандартно. Скажите, а кто следит, чтобы дизайны были разными и чтобы, даже не знаю, как спросить... чтобы получалось классно и было в стиле игры? — Николай Богомолов (Москва)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Писала нудные комментарии

Подобная система, Николай, действительно есть, и состоит она сразу из нескольких звеньев. Сначала некие пожелания по дизайну пишет автор статьи — ведь он прошел игру и отлично представляет себе, как она выглядит. Но подобные комментарии обычно написаны непрофессиональным языком, зачастую поверхностны или неточны. Поэтому следующим в дело вступает редактор рубрики.

Он внимательно изучает все пожелания автора, оценивает, насколько дизайн соответствует игре, и переписывает комментарии для дизайнеров узкоспециализированным языком. Что-нибудь в духе: «Мужика с гитарой обтравить, но только наполовину, чтобы гриф создавал объем, наслаиваясь на основной арт. Теглайн пустить под углом сверху вниз с перекрытием заходника. Шапку стилизовать под рококо, использовав для этого три ассета из оформа. Финализирующую плашку тоже стилизуем, но следим, чтобы не доминировала над скриншотами последней страницы, они важные, но блеклые (надо просветлить)».

Потом, когда текст попадает к выпускающему и главному редактору, они еще раз перечитывают редакторские комментарии, добавляют что-то от себя, оценивают трудоемкость процесса и через корректуру передают материал руководителю верстки. Теперь уже он оценивает все своим профессиональным взором, посылает лучи счастья предыдущим комментаторам за то, что они нагородили множество ошибок, переписывает все еще раз и передает текст с идеально правильными комментариями дизайнеру, который будет работать над материалом.

На этом общение дизайнеров и всех остальных участников процесса не заканчивается. В процессе работы могут понадобиться дополнительные скриншоты, арты, подписи к скриншотам (если их, например, изначально было мало, а текст лег на большее число страниц и удалось поставить больше картинок). Все это время лучи льются в адрес редакторов и авторов непрекращающимся потоком, все дружно икают, поминают друг друга добрыми словами — в общем, работают дружным сплоченным коллективом.

Пластилиновая картина на тему World of Goo. Автор — Максим Ахатов.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

Когда материал, по мнению дизайнера, готов, он показывает его редакторам, после чего начинается новая волна любви и взаимопонимания. Потому что редактору может что-то не понравиться, он может захотеть что-то изменить, а дизайнер далеко не всегда согласен с этими изменениями. Но в итоге всегда находится какой-то компромисс, а если не находится, то привлекают тяжелую артиллерию в лице уже упомянутого главного редактора и руководителя верстки. Такая вот веселая чехарда. Отнимает уйму времени, зато в итоге удается добиться максимальной стилизации, а не получить на выходе статью-пустышку, дизайн которой не имеет ничего общего с игрой.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Пронзал верстку лучами одобрения

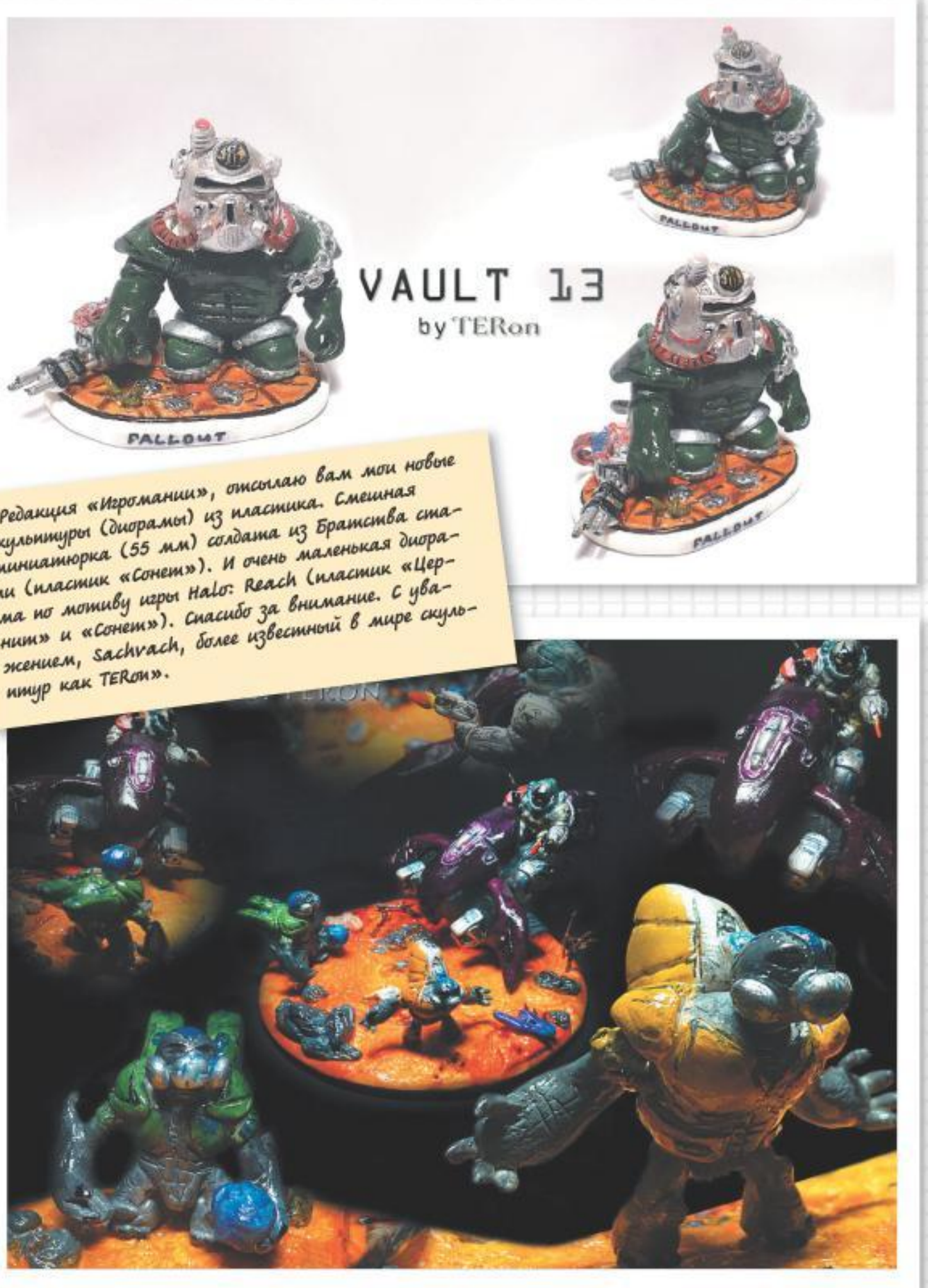
Света забыла рассказать про самую веселую дизайнерскую страду — про финальный дедлайн, когда до сдачи журнала остались считанные дни, редакторы, шелестя булками, продолжают присылать самые горячие, самые важные тексты, корректура шкварчит от натуги, дизайнеры в ужасе мечутся по студии, главред и выпускающий в нетерпении протирают пятой точкой очередное кресло... И во всей этой кутерьме надо не забывать про крутые дизайны и стилизацию.

Самое забавное, что статьи, которые хочется видеть исполненными в самом красивом дизайне, чаще всего появляются именно на последней неделе работы над номером. Страшно сказать, но случается, что дизайнерам приходится сидеть ночами, чтобы сделать все красиво (не беспокойтесь, свои отгулы за такие внеплановые бодряки они получают сполна). В общем — стандартная журналистская котовасия, без которой не обходится почти ни один журнал. Просто в компьютерно-игровом журнале накал страстей особенно высок — ведь статьи нельзя запасать впрок, иначе они просто «протухнут» и никому не будут интересны.

Например, дизайн по Batman: Arkham City рисовался в самый последний день работы над прошлым номером, потому что большущее интервью с разработчиками игры удалось взять в ночь со среды на четверг (журнал же сдавался как раз в четверг вечером). Сколько бубнов было продырявлено и сколько танцев с ними совершено вокруг этой статьи, вспомнить страшно. Но в итоге удалось даже нарисовать пристойный дизайн, хотя и не без огрехов.

Отдельно хочется сказать про случаи, когда нарисовать уникальный дизайн очень сложно. Ведь любой дизайн опирается на исходный арт — скриншоты, обои, рендеры, наброски, которые делают художники из команды разработчиков, фрагменты интерфейса, в конце концов. Но когда удается взять интервью у разработчиков на самой ранней стадии создания игры, всего этого попросту нет. Не нарисовали. Или нарисовали, но очень мало. Тогда дизайн приходится выдумывать с нуля, из головы. Дизайнеры скрипят извилинами, стараясь придумать, как будет выглядеть еще не существующая игра, консультируются с девелоперами (через редакторов и авторов), изобретают какие-то нестандартные ходы.

Были случаи, когда нарисованный таким образом «вслепую» дизайн почти идеально попадал в точку — вышедшая чрез год-два игра была стилистически идеально похожа на то, что рисовали дизайнеры журнала. Впрочем, обратных ситуаций тоже хватает.



«Редакция «Игромании», отсылаю вам мои новые скульптуры (диорамы) из пластика. Смешная миниатюрка (55 мм) солдата из Братства стали (пластик «Сонет»). И очень маленькая диорама по мотиву игры Halo: Reach (пластик «Цернит» и «Сонет»). Спасибо за внимание. С уважением, Sachvach, более известный в мире скульптур как TERon».

ПИСЬМО №2
НА ПОДСТУПАХ К СЧАСТЬЮ

Желаю обсудить с вами загадку, опять-таки связанную с нашим обманчивым полетом воображения. Умоляю, выслушайте меня до конца. Только что я вспомнил то самое чувство, которое осенило меня несколько месяцев назад. Чувство обиды. Обиды за то, что мы сами не замечаем, как обманываемся, когда общаемся на расстоянии, неважно с помощью чего: SMS, чатов или форумов. Нашел «родственную душу» через Сеть — и давай, поехали, шофер! Пальцы строчат, глаза наблюдают. Ты возводишь понравившегося собеседника в абсолютный идеал, строишь планы а-ля «ай да встретиться в реальности!», всякий раз тяжело вздыхаешь, когда в статусе стоит безмолвное «Отключен».
А кто он на самом деле? Может, на его/ее месте сидит упрямый недоросль или скучная и совсем невзрачная тетя в обнимку с самогонкой домашней выделки? Знаю, примеры привожу не

без гиперболы, но кто посмеет отказать мне в их достоверности?!
Ведь даже общаясь с вами сейчас, я обманываюсь. Суровый Алексей и прекрасная Светлана, к которым у меня уже по-братски теплые чувства, на нешуточной дистанции. Но мы АБСОЛЮТНО не знакомы друг с другом, СОВЕРШЕННО (возможно) разные люди, но общаемся. Поможете разъяснить загвоздку? — Рамиз Шехич

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Ударилась в воспоминания юности

Вопрос развоплощения «идеального» невидимого собеседника возникал в разных форматах не раз и даже не два. Уж как только не обыгрывались эти ситуации — и страшная сморщенная старушка вместо прекрасной феи, и прыщавый юнец на месте практически сказочного интернет-принца, и даже бот в Сети на месте девушки.

Но завсегдатаи чатов, сайтов знакомств и форумов продолжают верить в прекрасное. Такова уж человеческая психология — если нам приятно в данную конкретную минуту общаться с человеком, мы делаем из него красивейшего персонажа без недостатков. Но стоит этому же самому человеку сказать или, в нашем случае, написать нам что-то некрасивое или обидное, как сразу этот, десять минут назад прекрасный рыцарь превращается в злобное уродливое чудовище с повадками маньяка и психопата. А наше воображение рисует себе лицо как минимум в прыщах, как максимум в шрамах и уж обязательно с очень злобными глазами.

Но парадокс состоит еще и в том, что даже если ты видишь фотографию человека, то ты все равно приукрашиваешь или, наоборот, принижаешь его внешние и внутренние качества. Во времена моей юности, когда сайты знакомств только начали появляться на просторах интернета, нам с подружкой стало очень интересно, что это такое и с чем это едят. Каждая из нас создала по профилю, разместила там свои фотографии и... стали ждать. Одним из первых ко мне постучался парень, за давностью лет не помню, как его зовут, поэтому назову... Андрей. Мы с ним начали общаться. Он оказался очень интересным собеседником. Моя подруга, когда смотрела на его фотографию, говорила, что он некрасив, я же, наоборот, утверждала, что он практически идеал красоты и обаяния.

Недели через полторы мы решили все-таки встретиться с ним в реале. Договорились пересечься с ним в центре зала одной из станций московского метрополитена. Я, как и подобает юной леди, немного опоздала, так что, когда я вышла из вагона, он стоял с цветочком и ждал меня. К моему стыду, я, увидев его издалека, развернулась и снова села в вагон подошедшего поезда, даже не подойдя поздороваться. Придя домой, я в то же мгновенье удалила свою анкету с сайта знакомств и больше там не появлялась. А подруга еще месяц надо мной издевалась и сочувствовала бедному парню.

Так что мой жизненный опыт показывает, что человек склонен придумывать своего собеседника. Но ведь бывают и счастливые случаи возникновения не только романтических отношений, но и браков через интернет, и их немало.

А на ваш вопрос, почему совершенно незнакомые, возможно, абсолютно разные люди общаются, ответ один — для того и общаемся все мы, чтобы понять, разные мы или одинаковые. Подходим ли друг другу как друзья или нам лучше разойтись по разным углам и никогда не пересекаться.

Ну а ваши сомнения относительно нас с Алексеем не напрасны. На самом деле меня не существует, я вымышленная идеальная девушка. А суровый Алексей в жизни доброжелательный, болтливый и озорной малыш.

ПИСЬМО №3
НА ПЕРЕКРЕСТКЕ ДВУХ АРТОВ

Скажите, а как так получается, что обложки двух игровых журналов очень похожи? Я не говорю о каких-то детальных совпадениях, но ведь случается, что даже картинка стоит одна и та же? Почему так выходит? — Анатолий Ночной

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Выбивал эксклюзивные арты

Случается всякое, порой даже страшное и непоправимое. Арты большого разрешения — а только такие можно ставить на обложку — просто так на дороге не валяются, в интернете их найти тоже обычно проблематично, приходится запрашивать у издателя игры (да, самые качественные арты обычно рисуют именно издатели, а не сами разработчики).

А у крупных издателей весь мир поделен на регионы, каждый отдельный регион «обслуживается» отдельно. Ты вроде бы просишь уникальный арт, пиар-менеджер заглядывает в свои конспектики, видит, что для «твоего региона» эта картинка еще не использовалась, и с чистой душой высылает ее тебе под видом эксклюзивнейшего эксклюзива... Который, вполне вероятно, под видом такого же эксклюзива уже получили журналисты других регионов.

Издателей понять можно — на всех уникальных артов не напасешься. Мы, в общем-то, особенного криминала в этой системе не видим. Вот когда в одной стране выходят два разных журнала с одинаковыми артами — это неприятно, но случается и такое. Иногда по чьему-нибудь недосмотру, иногда по более прозаическим причинам — скажем, удалось двум изданиям получить интервью по новой очень важной игре, а издатель и разработчики не готовы делиться новыми артами. А в Сети, поди ж ты, лежит один, причем большого разрешения. Журналисты его цап загребущими лапками — и в норку. А потом примерно в одно и то же время удивленные читатели наблюдают лежащие на прилавке журналы-близнецы с одинаковыми обложками.

«Здравствуйте, вот решила отправить вам свою работу. Это робот cl4p-tp из игры Borderlands. Материал — скульптурный пластилин, окрашен акрилом. Высота — 5 см. Magic-Divan».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Возмущалась от всей души

Бывают совсем уж неприятные случаи, когда издатель, имея на руках всего одно красивое изображение, сознательно выдает его двум одинаковым журналам в одной стране, а потом, хихикая в кулачок, заявляет «ой, ошиблись». Достоверных подтверждений такого поведения у меня, правда, нет, но пара случаев, имевших место быть не в нашей стране, свидетельствуют о том, что и такое бывает.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Ведущая почты

Пока мы с вами обсуждали всякие разные важные вопросы, дождь за окном утих. Правда, солнышко так и не показало нам свой бок. Но ведь можно уже без зонта выскочить на улицу и прогуляться хотя бы 20 минут по парку около офиса. Подышать, так сказать, свежим осенним воздухом. Так что разрешите откланяться. До встречи через месяц. Удачи!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Главный редактор

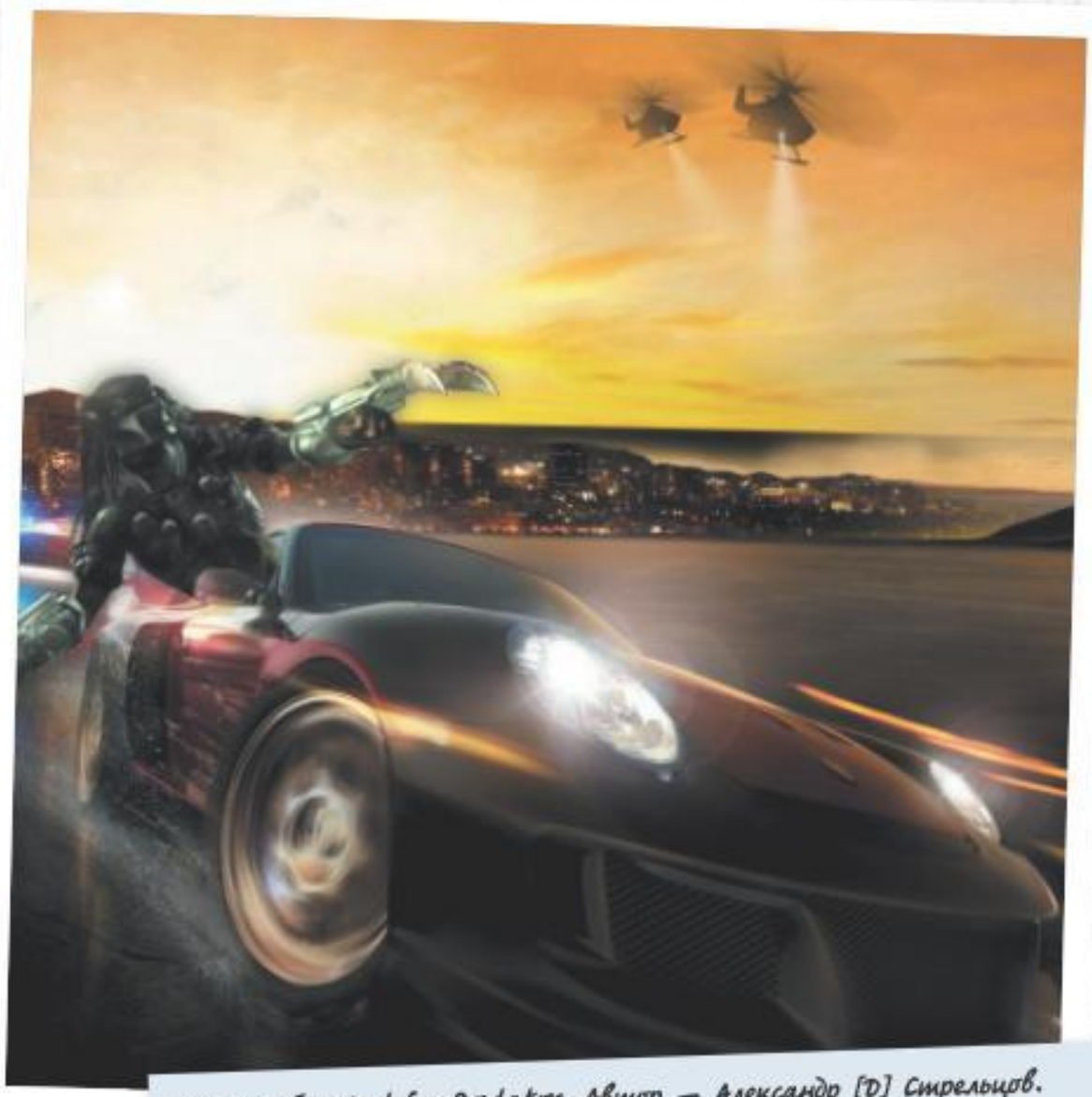
Мда... то нашу Свету не заставишь оторваться от работы, а то глядишь — две минуты назад еще была здесь, а тут оп... и нет. Только и слышно по коридору удаляющееся «Пока-а-а-а!». Ну раз очаровательная и обаятельная позволила себе свинтить, то и мне пора степенно откланяться и удалиться на целый месяц. Так что всем до свиданья, берегите от ветра голову и не промочите ноги. До новых встреч. ■

МИНУТА СЛАВЫ

Тема — наша. Фотографии, скриншоты, рисунки, фотожабы — ваши!

Пожалуй, самые угарные и беспардонные пришельцы, десантировавшиеся на наш почтовый ящик. Автор фото — Антон Кутурмин (Татарстан, г. Зеленодольск). Присутствует ли на фото сам автор, нам, увы, понять не удалось.

Мастер Йода из пластилина — тоже вполне себе пришелец. Фигурно лепил Ярослав Клименко (Самара).



Фотожаба Need for Predator. Автор — Александр [D] Стрельцов.

Разудалые пришельцы в исполнении Романа Серебрянова.

Старина Альф, вылепленный Михаилом Викулиным.

Композиция «Меняемся?», присланная Еламаном Искалиевым.

Романтичный Чужой в зарослях домашней флоры от Валерия Лобачева.

По мнению Владимира Коробейникова, среди пришельцев затесались даже кролики.

НОВАЯ ТЕМА

Каждый номер мы задаем определенную тему, так или иначе связанную с играми и игровой индустрией. Вы придумываете, как эту тему можно интересно — а главное, остроумно — обыграть в виде фотографии, скриншота, рисунка, фотожабы, модели или чего-то еще, и присылаете плоды своих трудов нам. Лучшие работы будут опубликованы в «Минуте славы».Тема следующей «Минуты славы» — **В МИРЕ ИГРОВЫХ ЖИВОТНЫХ** и все, что связано с абсолютно любыми животными в играх.

Ждем от вас не только смешные скрины, но и фотожабы, коллажи, юмористические фотографии, модельки...

Ваши работы присылайте на адрес ***mail@igromania.ru*** — с обязательной пометкой «**Игромания/Минута славы**». Работы принимаются до **20 ноября**.

KODEX@IGROMANIA.RU
Ведущий рубрики: Игорь Сердюков

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC
(PC)

Запустите игру с параметром **cheat**. Для этого кликните правой кнопкой мыши по ярлыку игры и в поле **Объект** после кавычек через пробел допишите данное слово. Должно получиться нечто вроде следующего:

«C:\Program Files\Elemental War of Magic\elemental.exe» cheat

Далее зажмите **Ctrl** и давите следующие кнопки для достижения нужного эффекта:

M — дает 1000 единиц каждого ресурса
S — автосохранение
B — мгновенная постройка зданий
J — мгновенная тренировка юнитов
D — выбранная вражеская группа переходит на вашу сторону
C — копирует выбранную группу (лидеров)
F — у вашего правителя появляются жена и дети
X — скрывает или показывает интерфейс
K — убивает выбранную группу
P — повышает уровень лидеров групп
R — мгновенное исследование текущей технологии
Q — исследование небольшого числа заклинаний
E — исследование большого числа заклинаний
U — открывается вся карта (иногда из-за этого игра может начать тормозить)
Z — включение автоматических ходов (время идет до тех пор, пока вы снова не нажмете эту кнопку)
T — выбранный юнит телепортируется под курсор

SHANK
(XBOX 360, PS3)

Дополнительные костюмы:

вверх, **вверх**, **вниз**, **вниз**, **влево**, **вправо**, **влево**, **вправо**, **круг**, **крест** — PS3

вверх, **вверх**, **вниз**, **вниз**, **влево**, **вправо**, **влево**, **вправо**, **B**, **A** — Xbox 360

Костюм Deathspank:

вверх, **квадрат**, **вниз**, **круг**, **влево**, **треугольник**, **вправо**, **крест** — PS3

вверх, **X**, **вниз**, **B**, **влево**, **Y**, **вправо**, **A** — Xbox 360

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
(XBOX 360, PS3)

Нажимайте нижеперечисленные кнопки в главном меню игры после того, как пройдете обучение.

Костюм Iron Spider: **вверх**, **вправо**, **вправо**, **вправо**, **влево**, **влево**, **влево**, **вниз**, **вверх**

Костюм Scarlet Spider: **вправо**, **вверх**, **влево**, **вправо**, **вверх**, **влево**, **вправо**, **вверх**, **влево**, **вправо**

Костюм Negative Zone: **влево**, **вправо**, **вправо**, **вниз**, **вправо**, **вниз**, **вверх**, **влево**

VALKYRIA CHRONICLES 2
(PSP)

Коды набираются в меню **Extras\Input Code**.

Стикеры для танков:

R5PT1MXEY3BW8VBE — Edy Nelson
WVZLPTYXURS1Q8TV — Skies of Arcadia
38WV17PK45TYAF8V — Crazy Taxi
TXU14EUV74PCR3TE — Gallian Military
CUP34ASEZ9WDKBYV — Sonic the Hedgehog
QAKVXZTALF4TU7SK — Yakuza
BUNLT4EXDS74QRCR — Vanquish
VWUYNJQ8HGSVXR7J — лого BLiTZ
7JMNHZ83TGH7XFKT — Super Monkey Ball
6RK45S59F7U2JLTD — лого SEGA

Персонажи:

CR6BG1A9LYQKB6WJ — отряд Эди
GWNU95RSETW1VGNQ — Фалдио
37LRK5D214VQVFYH — Исара и ее стикер для танка
53K8FKGP1GHQ4SBN — Сельвария

Есть еще несколько секретов, связанных с сохранениями. Во-первых, можно скопировать на PSP сохранение из первой части игры (она вышла на PS3). Если попытаться загрузить его на PSP, то станет доступна Исара Гантер и ее стикер для танка. Во-вторых, если на карте памяти есть сохранение для **Phantasy Star Portable 2**, то в **Valkyria Chronicles 2** станет доступна Эмилия, ее стикер для танка и целых две дополнительных миссии.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

AMNESIA: THE DARK DESCENT

В локации под названием Machine Room во второй комнате будет некое устройство с тремя отверстиями. Если присмотреться к нему, то над дырками можно заметить круг, треугольник и квадрат. Точно такие же символы в таком же порядке можно увидеть на любом наконечнике USB-кабеля. Такой вот средневековый USB-порт в старом замке. — *Александр Евсеев*

MAFIA 2

Во второй главе Джо знакомит Вито с медвежатником Джузеппе, который продает отмычки. В **Mafia: The City of Lost Heaven**, в миссии Visiting Rich People, главному герою помогал взломщик, которого тоже звали Джузеппе. И в обеих играх его называют лучшим медвежатником города — вряд ли это просто совпадение. — *Владимир Бобров*

В шестой главе локализованной версии игры, прогуливаясь по тюремному дворику, вы встретите человека, сидящего на корточках и бормочущего: «Война, война только начиналась. Вся ваша база, вся ваша база наша. Кто поставил нас бомба. Вы находитесь на пути к уничтожению. Вы не имеете шансов выжить. Делайте ваше время, вы все делайте ваше время». Заурядный бред сумасшедшего — это на самом деле переведенный текст из легендарной заставки игры **Zero Wing**, самый известный перл из которой — All your base are belong to us. Все это есть и в английской версии **Mafia 2**, только, разумеется, на оригинальном английском языке со всеми ошибками переводчиков Zero Wing. — *Андрей Джунковский*

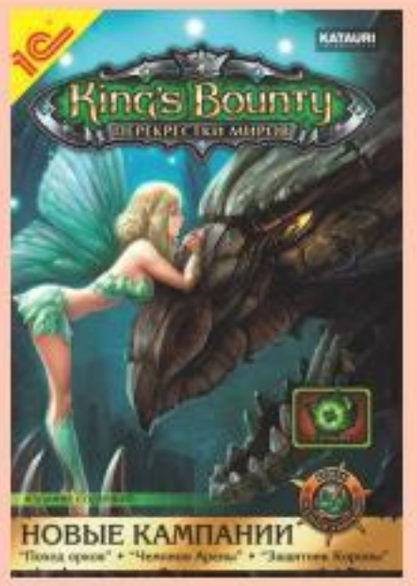
В игре можно найти штаб охотников за привидениями, только без их фирменной вывески. Месторасположение показано на карте. — *Владимир Конюхов*

HALO: REACH

Думаете, Мастер Чифа нет в **Halo: Reach**? Есть! Чтобы его увидеть, запустите миссию The Pillar of Autumn на сложности Normal. Пробейтесь через врагов на контрольной точке «Браво» и дойдите до кат-сцены, которая свидетельствует о конце игры. Когда камера возьмет план изнутри корабля Pillar of Autumn (в него залетает Falcon на фоне боевого джипа), сдвиньте правый стик вправо — и вуаля! Вот он, Мастер Чиф собственной персоной, спокойно дрыхнет в капсуле и морально готовится к старту игры **Halo: Combat Evolved**. — *Анатолий Багров*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**King's Bounty: Перекрестки миров**» от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону (**495**) **231 23 65**.



ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

CRACKDOWN 2

Сядьте за турель, начните стрелять и попросите друга выбить вас оттуда кулаком или ногой. Когда вы восстановитесь после удара, получите бесконечные гранаты и патроны. — *Дмитрий Гребенщиков*

MAFIA 2

Можно легко заработать много денег в начале игры. Как только вы познакомитесь с Бруски, владельцем автосвалки, найдите на этой свалке пресс для машин. За каждый автомобиль, который вы сдаете туда, платят чуть больше $400. Неподалеку есть механик, ремонтирующий машину. Угоняйте ее (но не убивайте NPC), отправляйте на слом и идите погулять пару минут за пределами локации — машина восстановится, и можно будет выручить очередные 400 долларов без каких-то особых хлопот и езды по городу.— *Кирилл Рогожин*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №11

НОЯБРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Dead Rising, несмотря на всю свою гениальность, была довольно кривой игрой. Какое из перечисленных ниже изменений игровой механики случилось в Dead Rising 2?

А. Можно есть и тем самым пополнять здоровье.
Б. Можно сохраняться в любом месте.
В. Можно отбиваться от зомби практически любым предметом, подвернувшимся под руку.
Г. Можно стрелять и двигаться одновременно.
Д. Можно остановить течение внутриигрового времени и спокойно заняться выполнением побочных заданий.

❷ Какой государственный лидер чаще всего возглавлял русскую нацию в играх серии Civilization?

А. Петр I
Б. Екатерина Великая
В. Ленин
Г. Сталин
Д. Путин

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Поговаривают, что некоторые люди видели в StarCraft 2 настоящего кровавого эльфа 80-го уровня из World of Warcraft. Он встречается в одной из миссий в качестве пасхалки.

А. Правда, ничего удивительного. Игры ведь от одной компании.
Б. Этим людям надо бы к психиатру сходить.

❹ Call of Duty появился гораздо позже Medal of Honor.

А. Так и есть.
Б. Ерунда, Call of Duty был первым!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ Have I lied to you? I mean in this room? («Я тебе хоть раз лгала? В смысле, в этой комнате?»)

А. Mass Effect 2
Б. Portal
В. Rayman Raving Rabbids
Г. Halo: Reach
Д. Heavy Rain

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. Burnout: Paradise
Б. Need for Speed: ProStreet
В. Juiced
Г. Test Drive Unlimited
Д. FlatOut: Ultimate Carnage

❼ Мир ролевой игры Fable называется Альбион. Какая реально существующая страна дала имя этой виртуальной вселенной?

А. Италия
Б. Франция
В. Англия
Г. Испания
Д. Германия

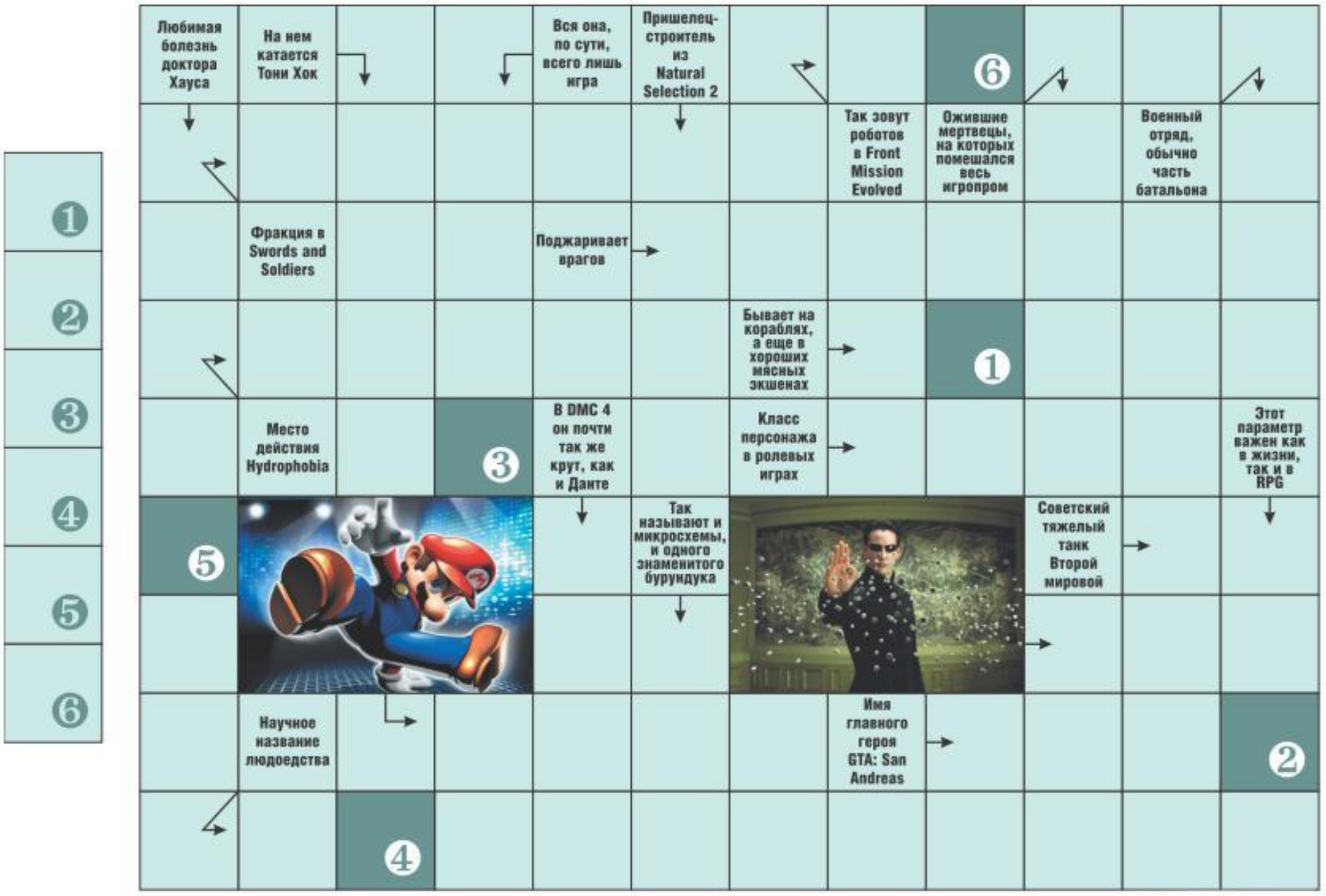
НАШИ ПРИЗЫ

Пять виртуальных предоплаченных карт QIWI Visa Virtual от платежной системы QIWI (КИВИ,www.qiwi.ru) номиналом 2000 рублей, с помощью которых можно оплачивать товары и услуги на всех сайтах и сервисах, где принимаются пластиковые карты VISA. Например, Steam или PSN.

СКАНВОРД №11

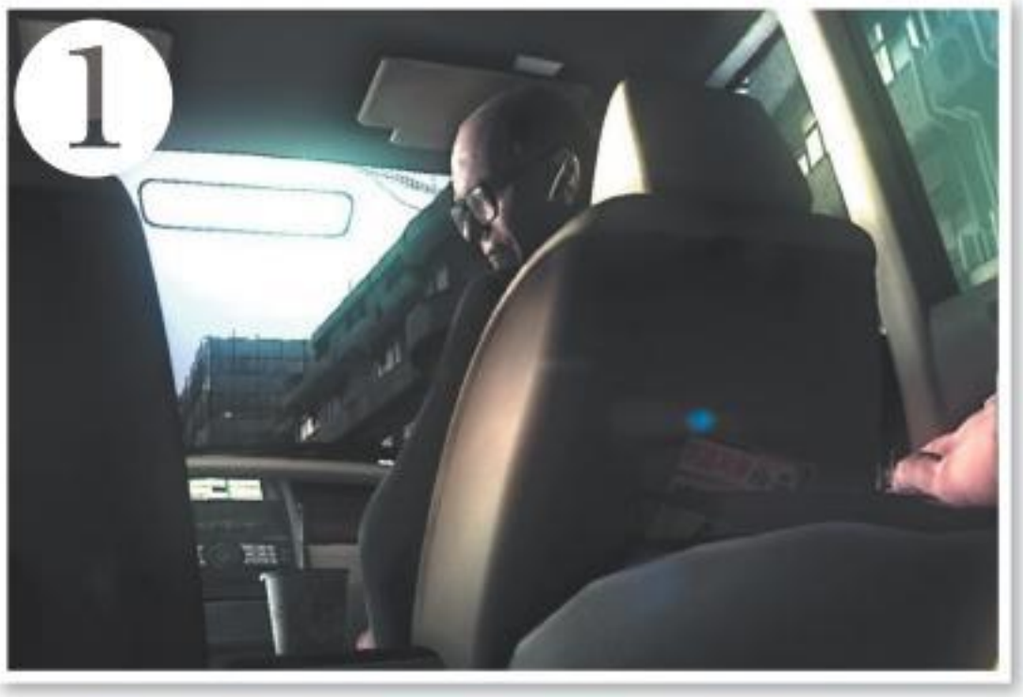
НОЯБРЬ

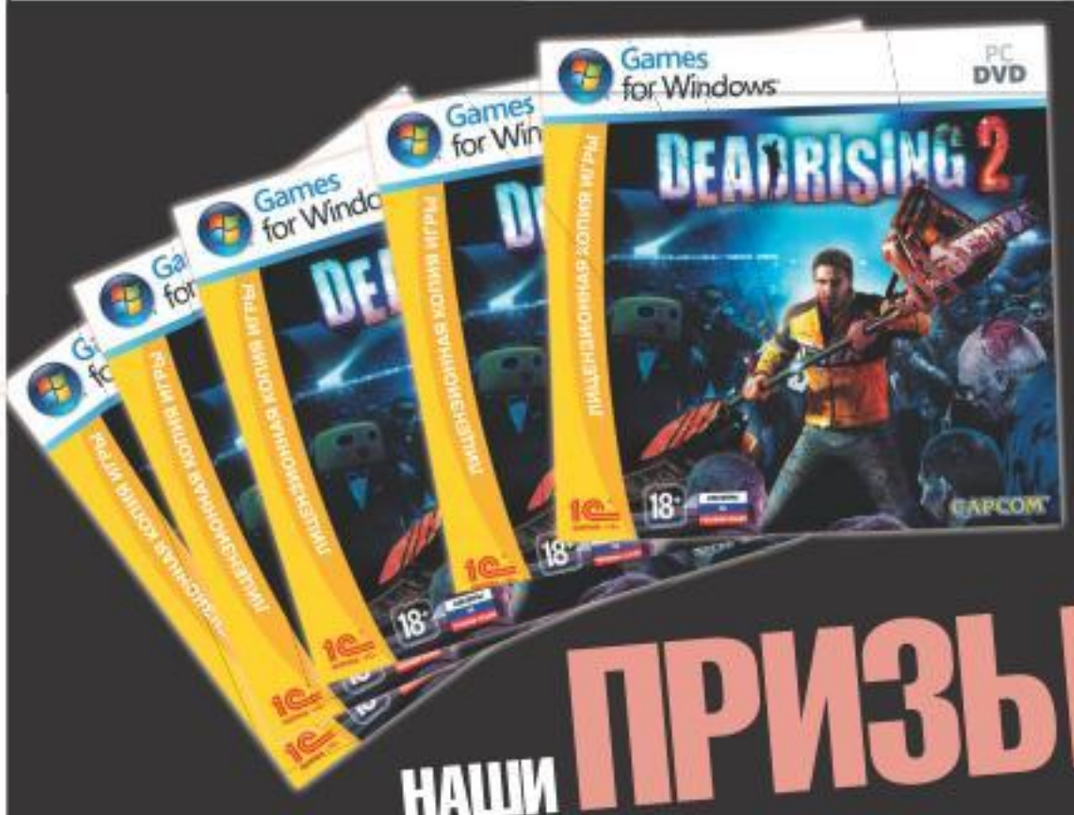
От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.



ФОТОПАМЯТЬ №11 НОЯБРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Kane & Lynch 2: Dog Days в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.





НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой **Dead Rising 2** от компании «1С-СофтКлаб».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№9/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ А (Человека-паука **Traveller's Tales** еще не успела LEGOлизировать)
❷ В (**Dragon Warrior** появился на год раньше **Final Fantasy**)
❸ Б (речь идет об одном и том же Роне Гилберте)
❹ А (**Need for Speed: World Online** — это вторая попытка вывести серию **Need for Speed** в онлайн)
❺ Г (цитата из **StarCraft 2: Wings of Liberty**)
❻ Б (скриншот из **Blur**)
❼ Б (электростанцию Кейн с Линчем еще не взрывали)

Победитель

Валерий Гиззатуллин (Уфа)

ПРИЗ

Набор из портативного жесткого диска GoFlex 500 Gb, устройства общего доступа GoFlex Net и мультимедийного проигрывателя высокой четкости GoFlex TV.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: чи, бой, Нико, Поттер, охота, латы, рой, код, Ада, элемент, мафиозо, кейс, Уэйк, Аион, джунгли. По вертикали: Енох, Мило, Олаф, БТР, Дамиан, Тони, Спок, Тайкус. Ключевое слово: **терран**.

Победители

1. Николай Карнишин (с. Сосновка, тел. +7 962 *** 59 73)
2. Александр Зонин (Иваново)
3. Александр Ярлыков (Красноярск, тел. +7 913 *** 31 21)
4. Петр Шаталов (Москва)
5. Андрей Хлынин (Москва)

ПРИЗЫ

Победители получают игру StarCraft 2: Wings of Liberty от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(StarCraft 2)
3, 1, 4, 2

Победители

Победители
1. Даниил Хвалев (Ижевск)
2. Максим Луковников (Екатеринбург)

ПРИЗЫ

Первое место. Внешний жесткий диск GoFlex Desk объемом 2 терабайта.
Второе место. Внешний жесткий диск GoFlex объемом 500 гигабайт.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 11. Ноябрь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 11. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №11

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 11. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на ноябрьские конкурсы принимаются до 22.11.2010. Итоги будут подведены в январском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

SWAT 4

ДАТА ВЫХОДА	2005
ЖАНР	Симулятор полицейского
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra Entertainment/Irrational Games

С первой серии **Police Quest** (1987) компания **Sierra** заставляла игроков жить по реальным полицейским инструкциям. В **Police Quest**: **SWAT** (1995) противники представляли собой не мишени, а NPC с конституционными правами и свободами. И если первая игра серии была всего лишь рисованным квестом, то **SWAT 3: Close Quarters Battle** приняла форму тактического FPS.

SWAT 4 — модернизированная версия SWAT 3, где с легкой руки **Irrational Games** в шутер вернулись элементы хоррора (миссия по захвату культистов в заброшенном здании) и криминального квеста (знаменитое нападение на дом Лоуренса Фэйрфакса, где самым опасным противником оказывается его мамаша). Но основной принцип остался тот же, что и 18 лет назад: каждая выпущенная полицейским пуля приносит больше неприятностей ему самому, нежели пораженному преступнику.

В игре про людей в бронежилетах и со штурмовыми винтовками не избежать классических перестрелок (и в такие моменты SWAT 4 ощутимо проигрывает серии **Rainbow Six**), но лучшие миссии здесь проходятся с использованием пейнтбольных пистолетов с газовыми шариками. Это уникальная форма одиночного и многопользовательского FPS, где для победы бывает достаточно вовремя заблокировать дверь специальным клином.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Diablo 2

ДАТА ВЫХОДА	2000
ЖАНР	Кооперативная RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment/Blizzard North

В 2000 году коммерческие MMORPG (**Ultima Online**, **EverQuest** и **Asheron's Call**) еще не вышли на тот уровень, когда стоило бы ежемесячно платить реальные деньги за игру. Еще в 1997-м, с первой **Diablo**, компания **Blizzard** предложила всем желающим упрощенный вариант жанра: сплошные бои в случайно генерируемых подземельях и редкий обмен особо ценными предметами. Абонентской платы в сети Battle.net не было.

Но если первая часть представляла собой графическую версию **Rogue** (или **NetHack**), то **Diablo 2** создавалась специально для мультиплеера. Тут была необходимость бегать за вещами к собственному бездыханному телу, и фокусы с балансом монстров, и возможность прохождения подземелий на разных уровнях сложности... Фактически это действующая модель **World of Warcraft** — только на 8 человек и бесплатная.

Разнообразие монстров и бэкграундов, выверенность интерфейса, качество скиллов, количество оружия и доспехов свидетельствует о вложенных в игру ресурсах. Любая другая компания (в том числе **Electronic Arts**, **Sony** и **Microsoft**) на тот момент была не в состоянии не то что разработать, но даже и вообразить себе подобный проект. Ну а величайшим достижением Blizzard являются заветные «сеты», надежда обзавестись хотя бы одним фрагментом которых стоит многих миллионов мышиных кликов.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

I Have No Mouth, and I Must Scream

ДАТА ВЫХОДА	1995
ЖАНР	Экзистенциальный квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Acclaim Entertainment/The Dreamers Guild

Игра по мотивам фантастического рассказа Харлана Эллисона. Сделанная в 1995 году, она затрагивает такие необычные темы (особенно для тех лет), как издевательство над детьми в нацистском концлагере или изнасилование в лифте.

Пять персонажей IHNMaIMS являются пленниками безумного суперкомпьютера AM — почти как в **Portal**. Озвучивает компьютер лично Харлан Эллисон. Игра состоит из пяти мини-квестов, организованных вокруг фобий и маний персонажей. Суицидальный механик Горристер саботирует железный дирижабль. Бравый генерал Бенни скитается по пещерам в образе немого неандертальца. Страдающая клаустрофобией Элен бродит по египетской пирамиде.

Задачки в игре откровенно издевательские. Шансов пройти квест самостоятельно у вас не больше, чем у персонажа Франца Кафки — дойти до Замка или выиграть Процесс. За обращение к подсказкам (в игре это такой же страшный грех, как и издевательство над животными) с вас снимают карму. А от нее зависит исход последнего, шестого суперквеста. Спасете ли вы человечество или превратитесь в обреченный на вечные муки обрубок безо рта и конечностей? Ответ не известен. Однако сам Эллисон охотно признавался, что выиграть в его квесте нельзя, можно только красиво проиграть.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Sid Meier's Railroad Tycoon

ДАТА ВЫХОДА	1990
ЖАНР	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	MicroProse Software

Railroad Tycoon — первая успешная игра компании **MicroProse** (и Сида Мейера лично). В ней освещается самый грязный, опасный и безжалостный вид капиталистического бизнеса — строительство железной дороги на стыке тысячелетий.

Мы начинаем с элементарного прокладывания рельсов из города в город, но быстро становимся героем собственного исторического сериала. Здесь можно увидеть Англию времен первых паровозов, Европу до Первой мировой и западное побережье США после Войны Севера и Юга. Вам предстоит развить Нью-Йорк и Додж-Сити, а также получить бонус в миллион долларов за завершение пути от Миссисипи до Тихого океана. Но к тому времени миллион будет казаться вам смешной и незначительной суммой.

В компьютерный вариант игрушечной железной дороги гениальный Сид добавил менеджмент ресурсов и игру на бирже. Вы узнаете и бум, и преуспевание, и рецессию, и финансовую панику. Будете строить коровники и мегаполисы. Объявлять себя банкротом и поглощать разорившихся конкурентов. Рано или поздно вас уволят вкладчики — и вам придется позорно удирать из города на дрезине...

Собственно, **Civilization** год спустя Мейеру уже можно было и не делать. В Railroad Tycoon и так отображены все аспекты человеческого общества.

ИХ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО СОТЕН,
НО КАЖДЫЙ ИЗ НИХ СТОИТ ДЕСЯТЕРЫХ...

СТАНЬ БОЙЦОМ TIER 1

Элитный спецназ — Вас в роли бойца нового поколения ждет одиночная кампания, разработанная при участии действующих бойцов элитных спецподразделений и основанная на реальных событиях.

Настоящая современная война — Вступайте в бой за территорию Афганистана в составе многочисленных регулярных армейских соединений и действуйте с хирургической точностью в составе отрядов элитного спецназа.

Захватывающий многопользовательский режим — Сетевая игра поддерживает до 24 человек одновременно и позволяет насладиться прекрасным сочетанием тактических маневров и бескомпромиссных схваток.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BATTLEFIELD

В ПРОДАЖЕ С 14 ОКТЯБРЯ

MEDALOFHONOR.COM
MOH-RUSSIA.RU

MEDAL OF HONOR

РЕКЛАМА

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD PS3 DICE EA

© 2010 Electronic Arts Inc, EA, логотипы EA и Medal of Honor являются торговыми марками Electronic Arts Inc. Логотип DICE является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой EA Digital Illusion CE AB. Все права сохранены. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Логотипы "PS" family и "PS3" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

Реклама.

МультиФон — твоя любимая связь в компьютере.....

Где бы ты ни был, тебе всегда доступны:

– Бесплатные видеозвонки
– Единый абонентский номер
– Выгодные тарифы на звонки абонентам любых сетей
– Бесплатный ЧАТ

www.multifon.ru

0500

МегаФон
Будущее зависит от тебя